
INCLUYE CD-ROM Y POSTER DE REGALO
NUMERO 1 | 695 PTAS | 4,18 €
SHIRASE
MANGA ANIME CINE
avances
Ah! My Goddess Movie
Candidate for Goddess
Escaflowne Movie
Reseñas
Video Girl Ai
Periplo
Nadesico
a fondo
Jin-Roh
entrevista
José Mª Reyes
Mateo Guerrero
Taller de animación
CARDCAPTOR SAKURA
TODO SOBRE LA CAZADORA DE CARTAS


Top Comics
Yo de ti compraría
Top Comics
No querrás ir al
INFIERNO
¿VERDAD...?

El comienzo de una bonita amistad

Según el manual del buen redactor jefe que me pasó Lázaro, y para no ser menos que todas las publicaciones de manganime que salen al mercado, esta editorial debe comenzar con la pregunta de ¿una revista más sobre manga y anime?. A esta yo debería contestar con un obvio sí, pero en lugar de ello lo haré con un arriesgado no.

Y digo no, por que Shirase no va ser "una revista más"; Shirase va a ser la revista que aventaje a todas las demás; la que os muestre lo que verdaderamente queréis ver, y de una forma como nunca antes lo habéis visto. Sé que puede sonar pretencioso y arrogante, pero como bien dijo el Maestro Yoda: "Hazlo o no lo hagas, pero nunca lo intentes". Y esa va a ser nuestra premisa, hacerlo, no intentarlo.

La verdad es que me arriesgo mucho pronunciándome así... Ya sabéis como funcionan estas cosas: la forma más fácil de que algo salga mal es regodeándote de lo bien que va a salir. Pero bueno, no me importa, no le temo a nada y sé que os vamos a encantar (decid que sí anda..., que me juego el empleo). Sí, soy un padre muy orgulloso de su hijo. En fin, no os quiero entretener más con mi charlatanería barata. Es hora de que os adentréis en nuestras páginas y descubráis con vuestros propios ojos de lo que estoy hablando. Esperamos sorprenderos y que encontréis en nosotros la revista de manga y anime que estabais esperando.

¿Competencia? No tenemos competencia.

Texto por Miguel Michán | gainax-owner@onelist.com



www.aresinf.com/shirase

SHIRASE #1

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
MIGUEL MICHÁN
Coodinador de maquetación y filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Diseño y Maquetación
MIGUEL MICHÁN
Contenido del CD-ROM
MIGUEL MICHÁN y LORENA PÉREZ
Director de Producción
JOSÉ GARCIA
Administración
ROSANA JIMENEZ
NOEMI SOLERO
Suscripciones
VANESSA RODA

Colaboradores
ANGEL JIMÉNEZ, CÉSAR GUARDE, JOSÉ C. FERNÁNDEZ, LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ, LUIS GARRIDO, NOGUIRAKI, ORIOL ROSALES, RAÚL RUIZ, y SCOTT FRAZIER

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50
Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática S.L.

Impresión
Rotographik S.A.

Duplicación de CD's
Alpha S.A.

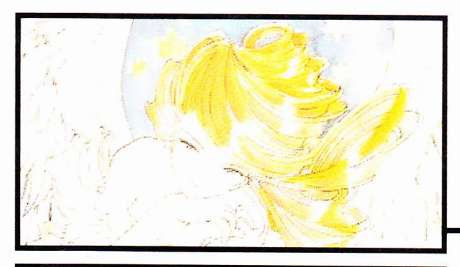
Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
B-42976-00

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MARIA JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director Adjunto
RAMÓN CARDONA

Número 1
NOVIEMBRE 2000















CONTENIDOS DE PORTADA

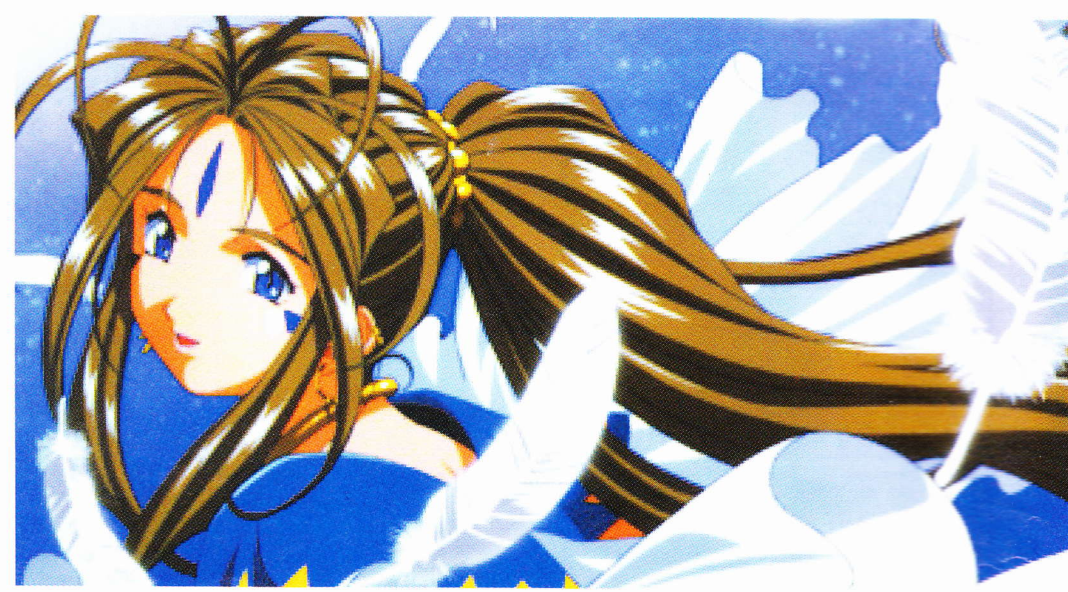
CD-ROM VOL.1

Éste es nuestro primer CD; el primero de una larga lista con los que vamos a obligaros a desempolvar vuestros lectores. En cada CD podréis, como mínimo, ver cosas que nunca antes os había enseñado nadie... ¿Cómo? ¿Que no os lo creéis? ¿Pues anda, por qué no buscáis en el resto de revistas contenidos como los nuestros? Ala, suerte... la vais a necesitar. ^_^U
(NdEM3subEGO: Vais a tener que disculpar que me ponga tan pedante a veces)

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que ésto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy sencilla.

Aa! Megami THE MOVIE

Es 4 de Abril, ya estamos en primavera, y ha llegado el momento de los exámenes finales para los estudiantes de primer año del Instituto Nekomi de Tecnología. Keiichi Morisato y Belldandy se encuentran ocupados poniendo carteles con la intención de captar nuevos miembros para el NIT Motor Club.

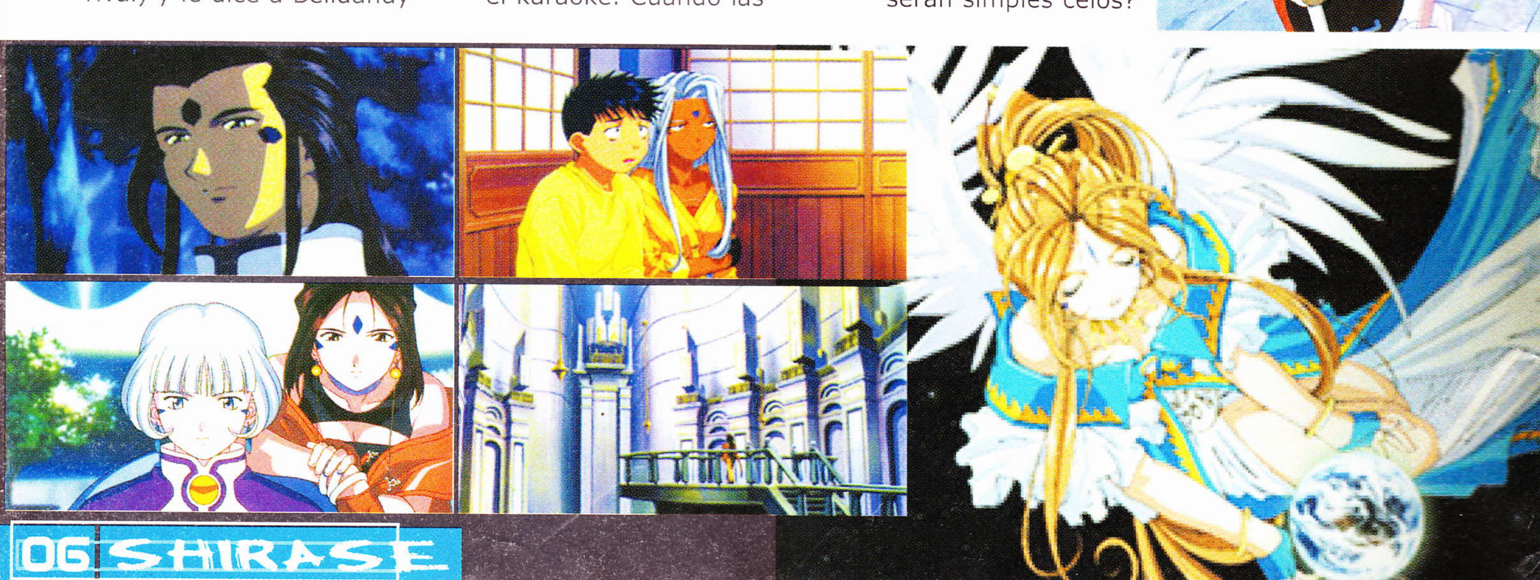


Sin embargo, son muchos los que no sienten ningún tipo de interés por la competición que se va a realizar próximamente, y que solo han entrado al club para estar cerca de la maravillosa Belldandy. Todos andan detrás de ella, pero uno en concreto, un extraño hombre aparece delante suya.

Más tarde, mientras nuestra parejita trabaja en un kart NiLa para la competición y se disponen a probarlo, algo sucede y el tiempo se detiene ante los dos. De repente, aparece Peorth (una diosa de primera clase de una oficina rival) y le dice a Belldandy que desconocidas fuerzas han liberado a un hombre atrapado en una prisión eterna. ¿Será el mismo con el que se encontró antes?

En la ceremonia de bienvenida de los cuatro nuevos miembros, uno de ellos, una chica llamada Sora Hasegawa, que en un principio era tímida y callada, se emborracha y empieza a ponerse cariñosa con Keiichi mientras Belldandy canta en el karaoke. Cuando las botellas empiezan a rodar y la cosa entre Sora y Keiichi se pone más comprometedora, se escucha un estruendo. Belldandy ha usado sus poderes y sale corriendo del lugar... ¿qué habrá sucedido? ¿Tendrá algo que ver el hombre del que Peorth le habló o serán simples celos?





sama



TODO UN NEGOCIO

La película comenzó a proyectarse el 21 del mes pasado en Japón, pero desde mucho antes, las tiendas japonesas han estado haciendo negocio con las entradas de venta anticipada, los posters coleccionables, las tarjetas de teléfono (que tan de moda están últimamente) y otros muchos artículos. Coincidiendo además con la fecha de estreno, ha aparecido un paquete de tres DVDs con las antiguas OVAs de *Ah! My Goddess* en formato lujo. Y también un videojuego para Dreamcast conversión directa de la recreativa en Naomi, *Quiz Ah! My Goddess*. El juego se ofrece por supuesto en edición limitada para la ocasión, con un montón de extras para los fans tales como: Un GD-ROM de video con los anuncios que se han emitido en TV de la película, e información de los seiyuus; cinco cards de estas que unes y forman una grande con Keiichi, Belldandy, Skuld, y Urd; un sticker; una figura de Belldandy; y una alfombrilla para el ratón.

Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com





AA! MEGAMI SAMA THE MOVIE

Basado el manga de Kosuke Fujishima
Director: Akihiro Gouda
Diseño de Personajes y Co-Director: Hidenori Matsubara
Diseños mecánicos: Toshiharu Murata
Historia: Michi Yokote y Yoshihiko Tomizawa
Directores de Arte: Nobuyuki Kitajima, Toshiharu Murata, Jun Okuda, Toshinobu Kouno y Shinya Takahashi
Música: Nobuo Uematsu y Shirou Hamaguchi

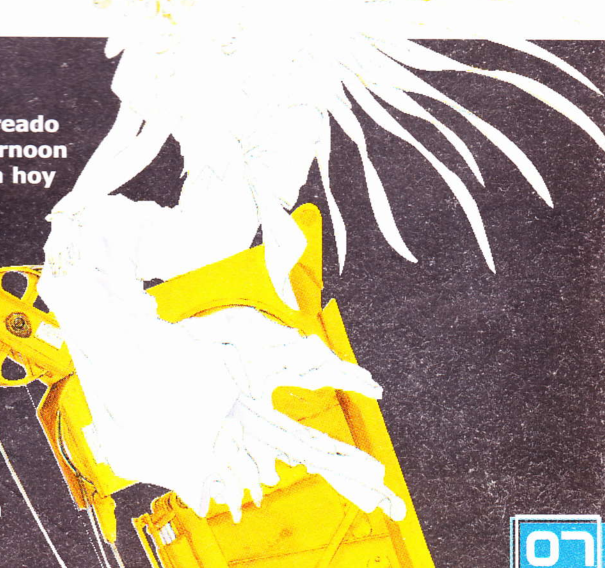


antecedentes

El nacimiento de Aa! Megami sama (Ah! Mi Diosa) se ubica en el manga creado por Kosuke Fujishima y que viene publicándose en la revista Monthly Afternoon de Kodansha desde el 25 de Septiembre de 1988. Desde entonces, y hasta hoy día, la serie ha logrado mantenerse con vida, y ya lleva recopilados 17 volúmenes.

Más tarde, se produjo una serie de 5 OVAs de unos 30 minutos de duración cada una que Manga Films sacó hace muuucho tiempo y que contaban básicamente la misma historia que el manga solo que en plan "un poco de aquí y un poco de allá". Hidenori Matsubara, el diseñador y director de las OVAs repite trabajo en la película por lo que la calidad está asegurada.

Por último, existe una serie de anime bastante más reciente que trata la historia desde un punto de vista mucho más humorístico ya que todo está en SD (ya sabéis, pequeñitos y cabezones) y que se parece a las Mini Urd's Adventures que aparecen al final de ciertos capítulos del manga. Si estáis interesados en verla, permaneced atentos al canal de Vía Digital Locomotion puesto que la van a emitir en breve.



Megami KôHOSEI
The Candidate for Goddess

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

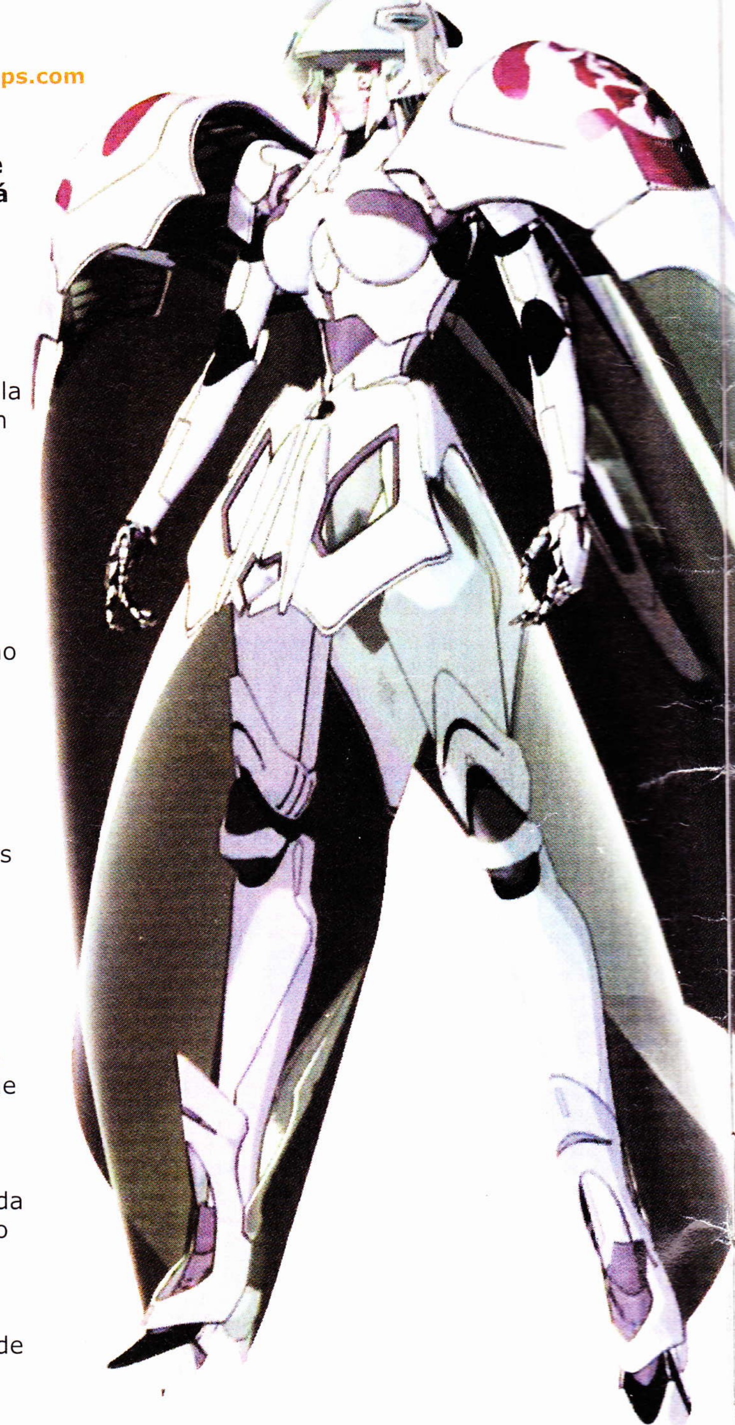
Cuando parecía que la fiebre *Evangelion* había cesado, una nueva serie, esta vez de la mano de XEBEC, vuelve a los televisores de todo Japón, anunciando lo que será sin duda una nueva forma de concebir la animación.

Megami Kôhosei, más conocida por su título en inglés, *The Candidate for Goddess*, tiene sus orígenes en un manga de Yukiro Sugisaki, serializado a lo largo de cuatro tomos en Gum Comics. El éxito de este manga lo llevó a ofrecer su proyecto a XEBEC que, en colaboración con Bandai Visual y Production I.G., accedieron a una versión animada del mismo.

¿Pero de que va todo esto?

Pues bien, la historia nos sitúa en el año 4088 d.C., fecha en la cual, por un error humano, se perdieron muchos planetas, entre ellos la Tierra. Los seres humanos viven en colonias espaciales, y la única esperanza es ZION (sí, habéis leído bien, como en *Matrix*), el último planeta. La razón de tantos problemas son unos seres llamados "Vikudimu" (VKDM), unos dragones espaciales que vagan destruyendo planetas. Para combatirlos, G.O.A. recluta a una serie de pilotos con unas cualidades especiales relacionadas con su grupo sanguíneo –nada que ver con nuestras denominaciones actuales–, que serán los futuros candidatos para pilotas las "Diosas" (de ahí el título de la serie). Estas "Diosas" no son más que unos enormes mechas que, obviamente, guardan tantos o más secretos que los mismos VKDM.

Hasta aquí parece una historia más o menos original, pero sin embargo no lo es en absoluto. Comenzando por los protagonistas, y como en todas las series sentai, tenemos a cinco pilotos con trajes de diferentes colores que pilotan robots de colores igualmente diferentes –en realidad hay seis mechas, pero uno es un prototipo PRO-ING–. Uno de ellos, el principal protagonista de la serie, es Zero Enna. Este curioso personaje, separado de su familia, desea más que nada en el mundo ser el piloto de la Ên Radies, la "Diosa" principal y más poderosa, que le salvó la vida en la infancia. Y al más puro estilo *Evangelion*, es succionado a su interior, se sincroniza perfectamente, y tiene una serie de visiones de



▶ TYPE-H
HERMIT ROD

▲ TYPE-D
DRAGON CHILD

◀ TYPE-S
ROCK FACE

◀ G.O.A.
ZERO ENNA

índole metafísica. La cosa no acaba aquí, y es que, como dato curioso, Zero es un sobrenombre, ya que en realidad se llama Rei (que significa "cero", entre otras cosas). Las similitudes no acaban aquí, pues su compañero, Hiîdo Gunâ, tiene ojos rojos y pelo gris. Otros muchos personajes nos recuerdan en cierto modo que no estamos ante una serie que rebose originalidad, y es que ése, a pesar de todo, no es el punto fuerte de *Megami Kôhosei*.

aspecto técnico

Si hay algo por lo que sí vale la pena probar esta serie, es por el inmenso despliegue de efectos especiales y gráficos por ordenador que posee. Tanto las "Diosas" como los VKDM están hechos íntegramente por CGs, así como los diferentes vehículos espaciales. Esto es sin duda lo que llama más la atención, pues no estamos sólo ante los increíbles efectos que GONZO utilizara en *Ao no roku go*, sino ante algo totalmente nuevo e indescriptible, que deja sin aliento. El opening mismo, a pesar de ser algo aburrido, tiene una de las mejores secuencias que se pueden ver en el mundo del anime. En el apartado musical, aunque ni el opening ni el ending llegan a destacar especialmente, algunas BGM son una delicia, de un estilo muy oscuro capaz de crear un ambiente opresivo.

En general, podemos decir que, aunque no se trate de una obra muy original, la historia está bien llevada y hasta puede resultar interesante. Los personajes tienen una caracterización más que aceptable y las escenas de acción son una auténtica maravilla infográfica.



MEGAMI KOBOSEI

Fecha de emisión: Tercera semana de Enero del 2000
Horario: 18:00-18:30 Cadena televisiva: NHK BS 2
Número de Episodios: 26

Director: Yukiro Sugisaki
Basado en una historia original de Yukiro Sugisaki
Producción: Mitsuru Hongo
Diseño de personajes: Shin'ichi Yamaoka
Diseño de mechas: Shingo Takahan y Jyunya Ishigaki
Asistentes de animación: XEBEC y Bandai Visual
CGs: IKIF y Production I.G.



A Girl in Gaea
Tenku no Escaflowne

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

La rememoración de un clásico de la animación japonesa se adueñó durante el verano pasado de las pantallas de un buen número de cines japoneses. Las colas para ver esta nueva producción, fruto de la colaboración de Sunrise y Bandai Visual, hacían justicia a uno de los acontecimientos más esperados del año.

Un nuevo inicio

A diferencia de lo que pudiera parecer, *A Girl in Gaea* no es la continuación de la serie, sino más bien una nueva historia, o una nueva forma de ver la misma historia. Esto es algo que parece haberse convertido en un tópico desde que Hideaki Anno decidiera rehacer los últimos episodios de su renombrada serie, surgiendo así secuelas de *Shôjyo Kakumei Utena*, *Aa Megamisama!* o *Cowboy Bebop*, y, cómo no, de *Tenkû no Escaflowne*.

Pues bien, esta nueva historia nos sitúa en Gaia, un mundo suspendido en una dimensión paralela y disputado entre los clanes del Dragón y el Dragón Negro. En ese mundo existe una leyenda: «*Desde la Luna Mística llagará el Dios de las Alas, que hará renacer de nuevo a Escaflowne*». Cómo no, ese Dios de las Alas no es otra que Hitomi, una chica aparentemente normal que se encuentra deprimida por la realidad que la rodea, hasta el punto que llega a rechazar a sus amigos y a desear que el mundo se desvanezca. Tal deseo llegará hasta Folken, cabecilla del Dragón Negro, que la enviará a Gaia con la esperanza de que ella sea el Dios de las Alas. Hitomi, sin embargo, hará acto de aparición ante Vân, un joven del bando contrario al de Folken, cuya rivalidad nació de la destrucción que éste hizo de su país. Desde ese momento, comenzará una larga disputa por conseguir al Dios de las Alas e inclinar la balanza del destino a favor o en contra del otro. Sólo Hitomi puede invocar con su poder a Escaflowne, la mítica armadura del Dragón. Pero las cosas no serán tan fáciles para Vân (que, obviamente, tendrá la suerte de que Hitomi decida quedarse en su bando, aunque para ello prácticamente tengan que enamorarse), pues en el momento menos esperado, una nueva armadura aparece en el vecino país de Torushina, armadura que, a falta de un Dios que la reviva, beberá la sangre de Dragón Negro de Dilandau, comenzando así un combate sin tregua entre los dos bandos.

Aburrida y sin sustancia para algunos. Genial y maravillosa para otros.

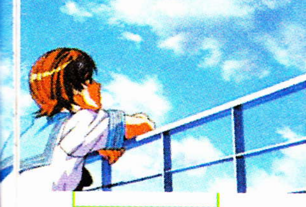


¿Y como está?





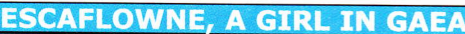




A pesar de que el argumento no es nada del otro mundo –más bien recuerda a *Magic Knight Rayearth* y a *X* (quién sabe si las CLAMP también participaron)–, la forma de llevar la historia y enlazar los diálogos está bastante más conseguida que en la serie original de televisión, donde se notaba bastante que se les acababa el tiempo y había que acortar el espectáculo. Aquí, sin embargo, Sunrise ha dado mucho de sí, sorprendiéndonos con una gran animación propia de las clásicas superproducciones del mundo del anime (las escenas de lucha de Vân contra el ejército de Folken, o el combate con Dilandau y la ascensión del Dragón Blanco...). En el aspecto musical, la película rebosa espectacularidad, con la prodigiosa voz de Maaya Sakamoto por doquier repitiendo junto con Yoko Kanno. Como novedad tenemos un diseño de personajes totalmente diferente, con lo que se han quitado de encima un problema de narices (nunca mejor dicho), fruto de la mano del mismo director de animación, Nobuteru Yuki. A causa de esto, muchos personajes resultan totalmente irreconocibles, en especial Folken, que parece salido de un grupo de visual estilo Dir~en~grey.

De *Escaflwone* se han dicho y se dirán muchas cosas, pero sin duda, esta película dará mucho que hablar durante un buen tiempo. Mi recomendación personal es la de no comparar la película con la serie en sí, pues esta última estaba dirigida a un público más genérico, y por ello, menos maduro. Esperemos que las cosas sigan tan bien como hasta ahora y en el próximo Festival de Sitges llegue a la gran pantalla (para cuando leáis esto ya lo sabréis).





ESCAFLOWNE, A GIRL IN GAEA

Fecha de lanzamiento: Junio del 2000
Duración: 95 minutos
Producción: Sunrise/Bandai Visual

Basado en la historia de Hajime Yatate y Shouji Kawamori
Puesta en escena: Yamaguchi Ryôta y Akane Kazuki
Dirección: Yoshî Takayuki, Tsunoda Kyôhei, Kim Minki, Chon Taesub y Ken Iyadomi
Dirección de mechas: Hirotoshi Sano
Director de animación y diseño de personajes: Nobuteru Yuki
Diseñador de mechas: Kimitoshi Yamane

Hayao Miyazaki
vuelve a la acción

Mucho que se repitió que tras *Mononoke Hime*, Hayao Miyazaki abandonaría el mundo del anime por no poder mantener el vertiginoso ritmo que requiere la producción de cualquier proyecto. Sin embargo, en un comunicado de prensa que la Toho dio a principios de año anunció el estreno cinematográfico para el 2001 de la película *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (La Misteriosa Desaparición de Sen y Chihiro), dirigida por el propio Miyazaki.

El film, que se desarrolla en el Japón actual, narra las aventuras de Chihiro, una niña de diez años cuyos padres se han convertido inexplicablemente en cerdos (ummm... ésto me suena), y que tendrá que aventurarse en el mundo de los espíritus para encontrar la manera de devolverlos a la normalidad. Por cierto, como era de suponer tras el acuerdo con Tokuma, Buenavista financia parte de la película por lo que id reservando butaca en el cine.

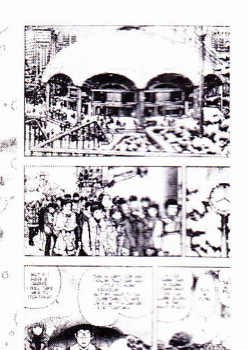


FINALIZA I''S



Ya nos lo estábamos oliendo, y no nos ha sorprendido nada ver como en el volumen 24 de este año de la Shonen Jump, *I''s* de Masakazu Katsura llega a su fin. Han sido 143 capítulos en los que han pasado infinidad de cosas... cosas que gustosamente os contaríamos si no tuviésemos escrúpulos y no respetásemos a aquellas personas que siguen la edición española número a número. Tan solo decir que el capítulo final se titula "Consigue tu Sueño" y se desarrolla en navidad. El dibujo mantiene la calidad de costumbre e incluyo, tal vez haya mejorado. Así que nada, a esperar y seguir leyendo la serie de mano de Planeta que seguro que la saca entera.





Por fin en anime...
INUYASHA

El más reciente manga de Rumiko Takahashi, serializado en el Weekly Shonen Sunday desde el 13 de Noviembre del 96, se estrenó en formato animado el pasado 16 de Octubre. Dos días antes se emitió un especial en el que aparecieron Yamaguchi Kappei (Seiyuu de Inuyasha), Satsuki Yukino (Kagome) e Izumi Ogami que hizo una retrospectiva a los anteriores trabajos de Takahashi.
¿El argumento? Kagome, la protagonista, es una estudiante que tras recibir un amuleto como regalo de su cumpleaños se ve transportada en el tiempo al Japón del siglo XVI. Allí descubre que es la poseedora de la Joya de los Cuatro Espíritus que todo el mundo parece ansiar. Tambien resulta ser la descendiente de Kikyou, la anterior defensora de la Joya, de modo que su labor está clara. Una historia donde el habitual humor de Rumiko es sustituido por la aventura. Ah, por cierto, al igual que todas las demás versiones animadas de Takahashi, el anime de Inuyasha ha sido creado por el Studio 1 de Sunrise, y los títulos de los dos primeros episodios son: "La chica que viajó en el tiempo y el chico que yacía confinado", y "Quienes la buscan por la Joya de los Cuatro Espíritus".



Por fín tenemos OSCAR para las películas de animación

La Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas anunció el pasado día 26 la creación de una nueva categoría en su ceremonia de los Oscars. Nos referimos al esperado y demandado premio a la Mejor Película de Animación, que se entregará por primera vez en la 74ª Edición de los Oscars en Marzo del 2002. Además, podrán seguir concursando en el resto de categorías tales como Mejor Película, Banda Sonora...
Sin embargo, el premio sólo será efectivo los años en los que se estrenen al menos 8 títulos de los que se podrá nominar tres. Si la cantidad de estrenos supera la cifra de 15, los nominados podrán ser cinco.
Los requisitos para poder ser elegidas además de los generales de la Academia son: tener una duración superior a los 70 minutos, y estar realizadas mediante cualquier técnica de animación reconocida (tradicional, por ordenador, plastilina...).
Puede que algunos os preguntéis en qué nos afecta esto realmente a nosotros. Pues bien, gracias a la creación del nuevo premio, la última película de Hayao Miyazaki, *Sen to Chihiro no Kamakakushi* (de la que encontraréis más información en estas mismas páginas), y las de Mamoru Oshii, *Jin-Roh* y *Blood*, serán estrenadas en los cines estadounidenses. Y creednos, ese sólo es el principio; si esas películas triunfan allí os podemos asegurar que serán estrenadas aquí del mismo modo que *Mononoke Hime*. ¿Os va gustando la idea?

OTOMO+TARO+TEZUKA= METROPOLIS







El 2001 va a ser sin duda el año de la animación japonesa. Os sorprendería saber cantidad de películas que amenazan con colocarse en nuestras carteleras. Una de ellas es *Metrópolis*, la nueva película de Katsuhiro Otomo y Rin Taro que con un coste final de diez millones de dólares y cinco años de intenso trabajo, se estrenará a nivel mundial. En Japón será distribuida por Toho, mientras que en el resto del mundo será Sony Pictures la encargada de alegrarnos el día.
Metropolis narra la vida de Kenichi, un chico humano; Tima, un hombre mecanizado; y un robot sin género definido (que fue la base sobre la que se constituyó Astro Boy). Los tres viven en una sociedad dividida entre la élite de la alta sociedad y los miserables de los suburbios.
Otomo ha escrito el guión basándose en un manga de 1949 de Osamu Tezuka, y Taro se encarga de la dirección de un film que combina la animación tradicional de cels con lo último en animación digital. El puesto de director de animación corresponde a Yasuhiro Nakura y la banda sonora a Toshiyuki Honda.
Como siempre, a esperar.

BREVES

- Tras los insistentes rumores acerca de la adaptación a serie de anime del manga de *X* (actualmente editándose en España por Planeta), Clamp ha confirmado que el proyecto está en marcha y que pronto se revelarán más detalles acerca del mismo.

- Se ha confirmado que el canal 4 de Panamá emitirá pronto en primetime las series *Slam Dunk* y *Neon Genesis Evangelion* dobladas al español. La última ya la hemos visto pero la primera no, de modo que a cruzar los dedos y esperar que nos llegue de rebote.

- Manga Entertainment, poseedora de los derechos mundiales de las películas de *Evangelion*, ha anunciado que el estreno en cines se producirá a lo largo del año que viene. También han anunciado la proyección de *Blood: The Last Vampire* y *Street Fighter Alpha/Zero*.

- Generation X ha anunciado que están realizando una conversión para Dreamcast del popular *Princess Maker* de Gainax. Esta versión incluirá las dos primeras partes del juego, así como una demo del futuro *Princess Maker IV*.

- Si todo sale como está previsto, en el 2005 abrirá sus puertas en Yokohama el parque de atracciones del anime *Japan Fantasy World*. Con una inversión de 3 billones de yenes y la participación de más de veinte compañias, este parque dispondrá de atracciones, tiendas y restaurantes repletos de los personajes del anime más populares.

- ¿Os suena un anime llamado *Rusty Nail*? ¿Y si os digo que va sobre la vida de los componentes de X-Japan?. Con una duración total de cinco horas y cuarenta minutos, podría aparecer junto con el *Memorial Album* que saldrá a finales de Febrero.

- Dos grandes autores abren las puertas de sus respectivas páginas web. Nos referimos a Hideaki Anno y Mamoru Oshii, de modo que ya podéis enchufar el modem (y aprender japonés). Sus urls son:
www.gainax.co.jp/hills/anno/index.html
www.oshiimamoru.com

- Y para terminar, ya que ha salido lo de las páginas web, que tal si visitáis de paso la web oficial de vuestra revista preferida, ¿eh? Pues toma buena nota y te llevarás gratas sorpresas:
www.aresinf.com/shirase

Leiji Matsumoto
en un proyecto del creador de Star Trek

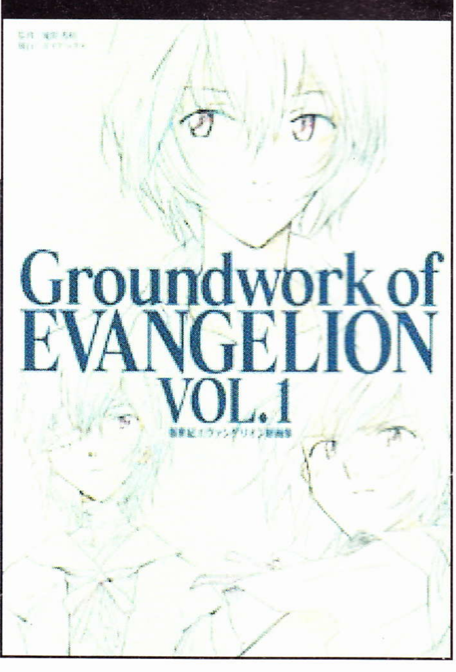
Stan Lee Media, Inc. anunció oficialmente su asociación con los herederos de Gene Roddenberry (el difunto creador de *Star Trek* -la única persona que ha sido "enterrada" en el espacio) para desarrollar *Starship,* un proyecto multimedia que contará con la colaboración de Leiji Matsumoto (el creador de *Capitán Harlock* entre otros). La tarea de Matsumoto será la de supervisar la dirección artística y crear escenarios y naves espaciales, cosa que no hace por primera vez puesto que ya colaboró en otras producciones como *Star Wars* y *The Matrix*.

Al igual que con la más reciente serie de Roddenberry, *Earth: Final Conflict*, el concepto de Starship procede de una colección de notas y dibujos descubiertos recientemente por los herederos de este. La idea no es que sea gran cosa pero todo lo que lleva la firma de este señor hace que los miles de fans de *Star Trek* se den patadas en el culo por verlo. Trata de un joven científico y un temerario comandante extraterrestre que deben trabajar juntos en la Starship ECO-1, a pesar de sus diferencias personales, para remediar desastres ecológicos intergalácticos.
Por último, está previsto que para principios de 2002 se estrene un largometraje de *Starship* de animación.



Celebremos el 2º IMPACTO

13 de Septiembre del 2000. Este es el "memorial day" en *Neon Genesis Evangelion*. En esta fecha, fue cuando se produjo la explosión en el polo sur y el mundo se sumió en el caos.
En Japón, Gainax y King Records han decidido lanzar varios artículos para conmemorar (con nuestros bolsillos) este significativo día. El 13 de Octubre apareció el libro de ilustraciones *Ground Works of Neon Genesis Evangelion Vol.1* y el DVD recopilatorio *Neon Genesis Evangelion Second Impact Box Vol.1* podría lanzarse el 14 de este mes. Mientras tanto, King Records ha realizado la primera fase de este especial evento, lanzando *Evangelion - The Day of Second Impact*, un recopilatorio de los mejores temas musicales de la serie.



Está aun lejano el momento en que la fiebre de Evangelion desaparezca. Por contra de lo que algunos opinan, su éxito no es algo esporádico ni pasajero





El pasado 28 de Octubre dio comienzo la presente edición del Tokio International Film Festival 2000 en el distrito de Shibuya, que concluyó ocho días más tarde. En el festival se proyectaron algunas películas de imagen real que pueden resultar interesantes para los fans del anime. Nos referimos por supuesto a *Shiki-Jitsu, Avalon* y *Battle Royale*.
La primera es la nueva película de Hideaki Anno de la que encontrareis más información en la página 16. La siguiente, *Avalon*, está dirigida por Mamoru Oshii, y ha sido realizada con la colaboración del ejercito polaco. Destacar la composición de escenas y el mejorado digital del color. El argumento nos sitúa en un mundo futuro pero cercano a la vez, en el que los jóvenes están enloqueciendo a causa de un juego ilegal de ordenador llamado *Avalon*. El combate de un solitario guerrero, Ash, comienza en el campo de batalla virtual.
El tercer film es *Battle Royale*, basado en una controvertida novela japonesa que trata sobre unos estudiantes que entran en una especie de juego en la que deben matarse los unos a los otros. La película está dirigida por el rey de la acción y la violencia sin tapujos, Kinji Fukasaku, y el famosísimo Takeshi Kitano aparece en uno de los papeles principales.



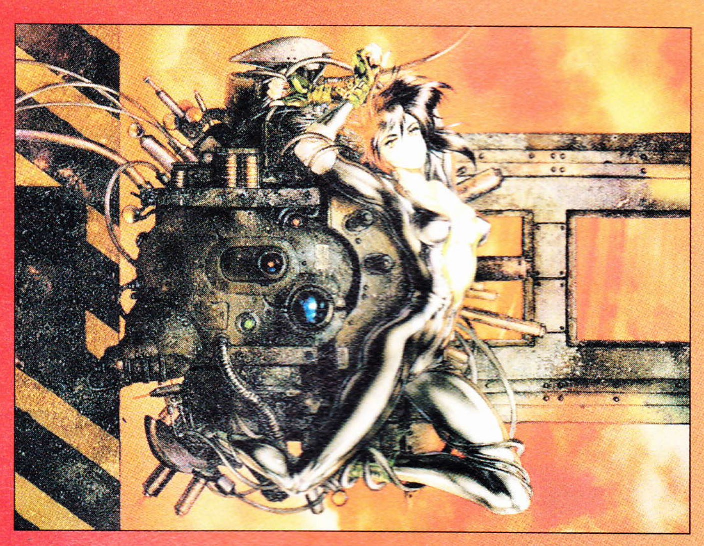






Shiki-Jitsu (arriba), Battle Royale (esquina superior derecha), y Avalon (derecha e izquierda) ¿Todo correcto?

¿GHOST IN THE SHELL 2 y MANMACHINE INTERFACE?



No, no nos hemos equivocado al poner dos títulos de la misma cosa. Para principios de 2001 aparecerá en Japón la esperadísima continuación del manga de Masamune Shirow, *Ghost in the Shell* llamado Manmachine Interface. Shirow, que lleva desde hace tiempo liado con el proyecto (se anunció para principios de este año y ya veis) es un autor que se niega a utilizar ayudantes, lo que provoca que su rendimiento es limitado.
Vale, vale, seguís sin saber a que viene poner eso de poner *Ghost in the Shell 2* y *Manmachine Interface,* eh. Está bien, os lo explicaremos: Productión I.G. está trabajando también en la segunda parte del film de animación que podría estrenarse dentro de tres años y que estará dirigido de nuevo por Mamoru Oshii. ¿A que ahora lo entendéis...?
Si hay algo que tenemos seguro es que tanto el nuevo manga como el anime de GitS cruzarán las fronteras niponas para aterrizar en nuestro país antes de que podáis decir "Red Neural".

YAWARA! en los Juegos Olímpicos

En los pasados Juegos Olímpicos de Sydney 2000, la victoria en judo de la japonesa Ryoko Tamura frente a la rusa Liouboy Brouletova en 36 segundos le permitió hacerse nuevamente con la medalla de oro (ya la obtuvo también en Atlanta y Barcelona).
¿Y qué tiene que ver esto con el manga? Pues muy sencillo, ya que la joven de 20 años fue apodada por la prensa japonesa como Yawara-chan hace cinco años. Tamura atribuye este apodo a que lleva siempre una cinta en el pelo como el personaje del manga (además

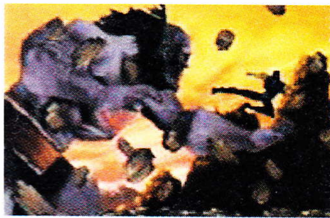


de ser ambas judokas y haber obtenido la medalla olímpica). Recordemos sin embargo que el personaje de Yawara está inspirado en otra judoka real, Isao Inokuma, que ganó la medalla de oro en Tokyo'60.

El Puño de la Estrella del Norte vuelve a escena

O casi, por que lo hace en formato consolero. Se trata del videojuego *Fist of the North Star ~ Saviour of the end of the Century* creado por Bandai para Playstation y que saldrá a la venta el 26 de este mes por 5800 yenes.
El juego, un arcade 3D de los que tanto proliferan en la consola gris, reproduce la historia de los primeros 108 episodios de la clásica serie de anime dividida en 8 fases. La verdad es que no tiene mala pinta, y viendo como juegos como *Berserk* llegan a Dreamcast en España, no nos extrañaría que éste lo hiciese también.





Me pregunto si aquí también podrás partir edificios con la cabeza

Los Mangakas también pagan Impuestos

Desde hace bastante tiempo, el Ministerio de Finanzas Japonés viene haciendo publica una lista con las personas que más impuestos han pagado en varias categorías. De este modo, la lista de este año correspondiente a la recaudación de 1999 ya está disponible, y sorprendentemente hemos encontrado a algunos miembros de la industria del manga y el anime.
Sin ir más lejos, en el número 1 de la sección de entretenimiento, y pagando 4 millones de dólares en concepto de impuestos encontramos a Kazuki Takahashi, el creador de *Yugi-Oh*. Este hombre sabía lo que hacía reservándose los derechos de explotación de su obra, ya que si eso es lo que paga, imaginaros lo que cobra en concepto de royalties por las ventas de *Yugi-Oh CCG*, el videojuego y el resto de merchandising. También, encontramos en el número 2, y pagando 2.8 millones a Akira Toriyama, el creador de *Dragonball*. A Gosho Aoyama, creador de *Detective Conan*, en el número 8 pagando 1.7 millones. Y en el número 18, pagando 741000 dólares, a la creadora de *Ranma ½*, Rumiko Takahashi.

2000 SITGES

YO QUERÍA IR

Como viene siendo habitual en los últimos años, los asistentes al Festival Internacional de Cine de Sitges que se celebró del 5 al 14 del mes pasado pudieron deleitarse con diferentes películas traídas del país del sol naciente. Las películas *Freeze Me* de Takashi Ishii, *Himitsu* de Yojiro Takita, y *Soseiji* de Shinya Tsukamoto en la sección de imagen real; y *Blood The Last Vampire* de Hiroyuki Kitakubo, *Jin-Roh* de Hiroyuki Okiura (ambas con guión de Mamoru Oshii), y *Revival of Evangelion* de Hideaki Anno en la sección de animación. Se anunció también la película de Utena, pero parece ser que no se llegó a proyectar. Como guinda final, Mitsuhisa Ishikawa, presidente de la casa madre de Production I.G. asistió al evento en el que se proyectaron dos películas de su compañía (*Jin-roh* y *Blood*) recogiendo las alabanzas tanto del público como de la crítica como viene siendo habitual.

+Anime en LOCOMOTION

Hemos elaborado un listado del anime que ha emitido (y sigue emitiendo) el canal Locomotion, incluido en Vía Digital, para que completéis vuestras grabaciones con lo que os falte. Esta no es la noticia, pero vayamos por partes, ahí va la lista: *Akira, Ah! My Goddess, Birdy the Mighty, Burn-Up W, Ellcia, Glassy Ocean, Gun Smith Cats, Nadesico: The Princess of Darkness, Neon Genesis Evangelion, Power Dolls, Saber Marionette J Again, Saber Marionette R, Shuten Doji, Suikoden, Sukeban Deka 1 & 2, Super Dimensional Fortress Macross, Virgin Flete,* y *Yakumo Tatsu.*

Bien, ahora que nos hemos puesto de acuerdo ya podemos avisaros de que si la cantidad de títulos anterior no os sorprende, apuntad estos también que podremos ir viendo en breve: *Aventures of the Mini-Goddesses, Ao no roku go (Blue Submarine No.6) + Making off, Blue Seed, Compiler, Cybaster, Ghost in the Shell, Ninja Resurrection, Noise Man* (¡sí!, *Noise Man* ¡la película de Koji Morimoto!), *Silent Mobius, Supermilk,* y *Those who Hunt Elves.*
¿Y ahora? ¿Os sigue pareciendo poco? Pues busca, compara y si encontráis algo mejor, avisadnos. En próximos números os comentaremos estos títulos.



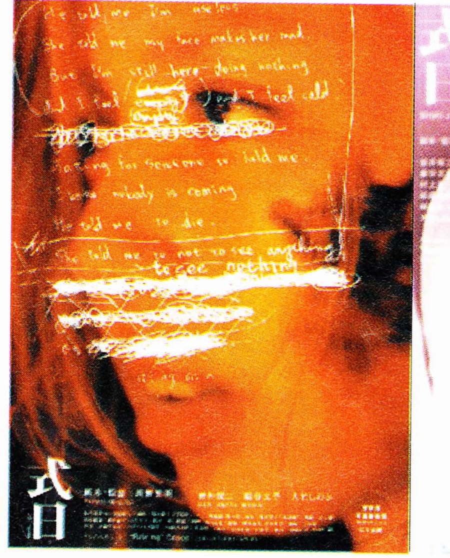
Noise Man © 1997 beyond c/Bandai Visual

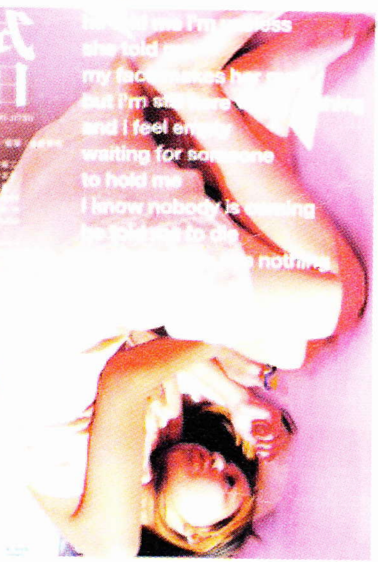


Yakumo Tatsu © 1992,1997 Itsuki Natsumi Art, Inc/Hakusensha, Ayers

SHIKI-JITSU

Nueva película de imagen real de HIDEAKI ANNO





Shiki-Jitsu (El Día de la Celebración) es una producción de Tokuma Shoten, Studio Ghibli y Studio Kajino, dirigida por el creador de Evangelion, Hideaki Anno. La película, que tiene una duración de 128 minutos, se estrenará el 7 de Diciembre en el Tokio Metropolitan Museum of Photography aunque antes, el 5 de este mes se pudo ver en Tokio International Film Festival.
La historia se centra en el período de un mes desde el encuentro de Muurakami Jin, un hombre terriblemente solitario, y Fujitani Ayako, una chica que se encuentra desolada.
Anno toma la ciudad que le vio nacer, Ube, como escenario de esta historia basada en una novela de Ayako Fujitani con Shunji Iwai en el papel principal.
La música corre a cargo de Kako Takahashi y el ending Raining está interpretado por la cantante Cocco (...). Además, Megumi Hayashibara hace las veces de narradora e hilo conductor de la historia.

¡Nos vemos!

Probablemente, si eres de los primeros que está leyendo ésto es porque nos has encontrado en el IV Salón del Manga de Barcelona (del 3 al 5 de Noviembre) en la Farga de l'Hospitalet de Llobregat. Si aún es viernes estás a tiempo de vernos en la presentación de las novedades de Ares Informática (18:30 - 19:00) y la mesa redonda "Las nuevas revistas de Manganime" (19: 00 - 20:00). No falteis. Respecto a las novedades del salón, las principales son: Planeta con *Mint na Bokura* (*Somos Chicos de Menta*), *Marmalade Boy - Ilustraciones*, el tomo 21 de *Bastard!* (a Hagiwara se le ha terminado de ir la cabeza), *Pokemon Posterbook* y *Digimon*. Dude Comics, lanza la tercera parte de *Crónicas de Mesene: Periplo*. Por su parte, Manga Films inaugura junto con Filmax la edición de anime en DVD en nuestro país con el lanzamiento de *Perfect Blue* y *Dr.Slump* en este formato; Filmax lo hace con *Spriggan*. Y tal vez Buenavista se deje caer un día de estos (aunque no en breve) con el DVD de *Mononoke Hime* ahora que la han lanzado en vídeo



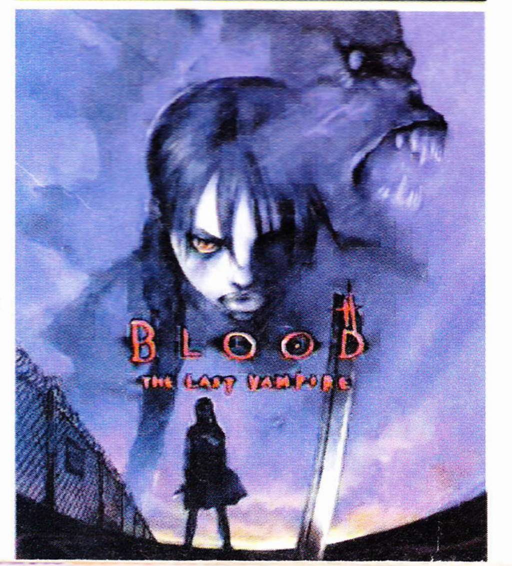
(¿habéis visto el anuncio?). Por último, la estrella del salón en cuanto a animación: las OVAs de *Video Girl Ai* que tanto tiempo llevábamos esperando, de mano de Dynamic SK.

BLOOD THE LAST VAMPIRE



Pese a que os vamos a contar todo esto con detenimiento en el número que viene, hemos pensado en abriros un poco de boca con la última película de Mamoru Oshii.
La acción transcurre en 1966, en una base norteamericana situada en Japón, en la que Saya, una misteriosa chica que ha sido entrenada por el personal de la base, se dedica a cazar vampiros. La película apenas dura 48 minutos, pero la historia da para mucho. *Blood* es un proyecto que abarca un gran número de medios. Es exactamente como lo que planea hacer Gainax con *Aoki Uru* solo que Production I.G. ya lo está haciendo ya y ahora.
Prueba de ello es que el mes que viene aparecerá el videojuego para Playstation 2 que se sitúa en la actualidad y cuenta la historia de una chica de 17 años que ha abandonado sus estudios y se encuentra con Saya.
Pero aún hay más: la novela *The Night of the Wolves (La Noche de los Lobos)*, que ha salido este mes en Japón escrita por Mamoru Oshii e ilustrada por Katsuya Terada; y el manga que podría publicarse en el Monthly Ace Next así como una versión serializada en el Dragon Magazine.





CURIOSIDADES

- Según un estudio realizado anualmente, la población japonesa se está volviendo realmente vieja. Según el estudio, el número de ciudadanos por encima de los 100 años es de 11346 japoneses, de los cuales, un 82% son mujeres.

- Yuki Tomino, el productor de *Gundam*, presentó su nueva serie de anime *Tan-E-Gundam* con los nuevos personajes diseñados por Shido Mido y ¡bang! algo estaba mal. Los fans empezaron a discutir en Internet: "El estilo es demasiado Americano", "Tiene algo como de super-heroes", "Esto no es Gundam para nada"... "Es una estafa". El resultado es que el productor ha decidido cambiar totalmente el estilo de la serie y contactar con Kunio Ogawara para que rediseñe los nuevos personajes. Seguro que el cambio es para mejor.

- Aquellos que conocen la versión con subtítulos en ingles de *Gunbuster* para los EE.UU. se habrán extrañado al descubrir que la versión española de Dynamic SK no incluye las clases de ciencia en superdeformer en las que los protagonistas explican al final de cada OVA las teorías científicas reales que se nombran (eter, efecto urashima, warp...). En ciertas revistas se ha dicho que era por olvido y demás, pero el verdadero motivo es el siguiente: Gainax no quería que las versiones de fuera de Japón llevaran esos bonus (la versión estadounidense fue un desliz de Gainax, ya que se equivocaron mandándoles los masters completos). Otra diferencia que se puede apreciar es que el opening y el ending, a veces no se corresponde con la estado-unidense, puesto que Dynamic ha utilizado el montaje original japonés.

- En el último número del Educational White Paper editado por el Ministerio de Educación Japonés, publican "el manga y el anime es entre las formas de expresión artística la más importante dentro del entorno cultural japonés moderno". Además remarca que "está cobrando popularidad y reconocimiento en el extranjero, y muchos de los animes creados en Japón ha crecido en renombre fuera de nuestras fronteras". Y se recomienda particularmente el anime en la declaración de que, "los animes japoneses son una forma única de expresión y despliegan una atención al minuto, debido a la destreza y talento de los animadores". Curioso, ¿no? A ver si sale Aznar diciendo lo mismo en la tele un día de estos...

Nuestra intención con esta sección es la de daros a conocer lo mejor de mejor y aunque en este, nuestro primer número, solo reseñemos material de manga y anime editado en España, nuestra intención es la de acercaros cualquier cosa (libros de ilustraciones, cds, figuras...) interesante que salga aquí, en los EEUU o en Japón.

CRAYON SHIN-CHAN

Por el motivo que fuese, éste manga no vendió ni para cubrir gastos, obligando a Planeta a cerrarla irremisiblemente. Ahora, años más tarde, alguien se ha topado en alguna oscura nave con cientos de cajas de esta obra y ha decidido unir los tres números que llegaron a salir con una cuarta portada y lanzarlo de nuevo al mercado. Es decir, no se trata de una reedición, si no de un intento de eliminar el stock... ¡y que intento!: 495 ptas; tres por el precio de uno.



CRAYON SHIN-CHAN | Yoshito Usui
Recopilatorio de 3 números | 495 ptas. | Planeta-DeAgostini Comics



CRÓNICAS DE MESENE: PERIPLO

Tomando el relevo a Mateo Guerrero, Periplo nos llega de los lápices de José Mª Reyes. Si te gustan las buenas historias de fantasía, apuesta por Mesene. A veces se dice que el manga español necesita nuestro apoyo, pues bien, con más comics como Mesene este apoyo no seria necesario. No es una cuestión de patriotismo, solo hay que ser inteligente y reconocer la calidad.

CRÓNICAS DE MESENE: PERIPLO | José Mª Reyes/Aure Jiménez/Roke González
Miniserie de 6 números | 275 ptas. | Dude Comics

VIDEO GIRL AI

La espera a sido larga pero por fin es el momento de ver a Yota, Moemi y compañía dando saltos por la pantalla. Además estamos de enhorabuena puesto que aunque nos va a costar algo más caro que de costumbre, las cintas vienen en formato de lujo con dos postales, carátula blanca opaca como la edición japonesa, y cada OVA doblada al español y en japonés subtitulada.



VIDEO GIRL AI | Jump Video/JVC
6 VHS | 2300 ptas. | Dynamic SK



SPRIGGAN

Ya era hora de que empezasen a sacar anime en DVD. Primero ha sido la película de *Pokemon*, y ahora Filmax hace lo propio con esta historia de acción electrizante. Queda por ver sin incluyen contenidos adicionales en el DVD. Lo que es seguro, es que tendremos japonés con subtítulos en español (hay que ver como está proliferando últimamente tanto en anime en DVD como la versión original subtitulada, las dos grandes deudas del mercado español).

SPRIGGAN | Bandai Visual
DVD/VHS | por confirmar | Filmax

MONONOKE HIME

Buenavista saca por fin en video la famosa película de Hayao Miyazaki. Recomendable a todas luces aunque a nivel argumental-narrativo flaquee en comparación con otros trabajos de este genial autor. En los EEUU pronto aparecerá en DVD por lo que esperemos que aquí no nos dejen con las ganas (y así poder mandar al cuerno esa asquerosa banda sonora traducida).



MONONOKE HIME | Studio Ghibli
VHS | 2995 ptas. | Buenavista



DETECTIVE CONAN

Aunque se nos ha escapado comentarlo por falta de espacio, el 22 de este mes sale a la venta la primera cinta de este anime basado en el popular manga de Gosho Aoyama. Lo tiene todo para enganchar de principio a fin, tanto a aquellos que ya disfrutaron con el magnífico trabajo de Aoyama, como a los que se encuentran por primera vez con las aventuras de Conan Edogawa.

DETECTIVE CONAN | Yomiuri
por confirmar | 1995 ptas. | Manga Films





Historias para derretir la mente más húmeda.
aquí
SE
DESENCADENA
TU PASIÓN
HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVIÓ A ENSEÑARTE
Publicación para adultos
N mero 5
975 ptas. 5,86E
New Angel
Yoshiyuki Sadamoto
HENTAI
número 5
Imágenes:
En la celda
Pin Ups
Sobre el lienzo
Más muchachas
X
Videos:
Jabón de Japón
El amante de la última emperatriz
New Angel
¡no te
pierdas
este
número!

Card Captor
La Cazadora de Cartas

El pasado año, la cadena autonómica andaluza nos sorprendió con la emisión del anime *Card Captor Sakura* (*Sakura, Cazadora de cartas*), cuando nadie esperaba ver en una cadena pública un anime tan reciente. De hecho, España es el primer país donde se ha podido ver la serie íntegra mucho antes que en otros países como los Estados Unidos donde acaba de comenzar.

La serie llegó de la mano de Arait Multimedia con un doblaje muy cuidado consiguiendo un producto muy fiel a su original japonés. Recientemente la televisión autonómica catalana ha comenzado la emisión de la serie con lo que más aficionados al anime en nuestro país podrán disfrutar de esta fantástica producción nipona.

Card Captor Sakura nació de la mano de las CLAMP en su versión manga para, posteriormente y gracias al éxito cosechado, dar el salto a la animación que, hasta la fecha, consta de una serie de televisión y dos películas. La serie de televisión la componen 70 episodios repartidos en tres temporadas, las cuales se han podido ver íntegros en la televisión andaluza.

el anime

Sakura Kinomoto es una joven estudiante de 10 años que vive en Tokyo en el barrio Tomoeda junto a su padre y hermano mayor. Su madre falleció cuando ella tenía 3 años por lo que apenas la recuerda. Un día, Sakura oye un extraño ruido en la biblioteca de su padre. Al ir a ver qué ocurre encuentra un libro en cuyo interior hay un montón de cartas. Recoge una y ve que tiene escrita la palabra "Ventisca". Al decir este nombre en voz alta una corriente de aire invade la sala y todas las demás cartas desaparecen con el viento. Sakura se queda atónita sin saber qué hacer hasta que del libro surge Kerberos (Cerberus en el original), una especie de osito con alas que se presenta como el guardián del sello del libro.

Kerberos (al que Sakura acabará llamando Kero) explica a Sakura que el libro que encontró contenía unas cartas mágicas creadas hace mucho por el mago Clow-Reed, también conocido como Amo Clow. Estas cartas poseen poderes mágicos y debían permanecer selladas dentro del libro bajo la custodia de Kero, pero éste en un descuido (se quedó dormido) permitió que las cartas quedaran libres. Para colmo de males, Sakura al usar la carta "Ventisca" esparció todas las cartas por la ciudad por lo que habrá que recuperarlas para que no causen ningún daño. Dicho esto, Kero nombra a Sakura cazadora de cartas y le entrega la llave del sello que le permitirá atrapar las cartas y a su vez utilizar los poderes mágicos de las cartas que vaya atrapando. Como es lógico, Sakura se niega a llevar tal empresa pero se siente responsable por haber esparcido todas las cartas y acaba aceptando el cargo. Así comienza la historia a través de la cual nuestra heroína, en compañía de Kero, irá capturando las cartas de Clow. Para ello contará con la ayuda de Tomoyo, su mejor amiga y la única persona que sabe lo de las cartas. Tomoyo siente una gran ¿admiración? por Sakura y está constantemente



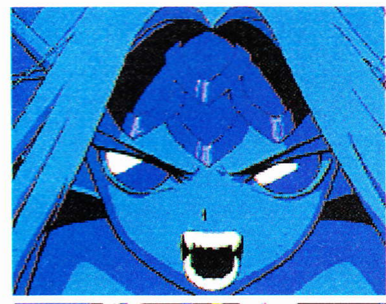
Ejem. Como los redactores son unos flojos, EM3 se tiene que inventar los pies de foto sobre la marcha...

Sakura
Triunfa en España

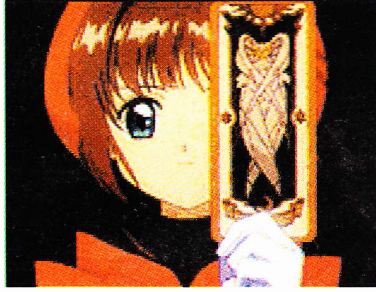
grabándola con su cámara de vídeo; y haciéndole a la joven cazadora un sinfín de trajes para que los luzca cuando sale a cazar alguna carta. Sakura está locamente enamorada de Yukito, el mejor amigo de su hermano Touya. Yukito es un joven atento y amable que guarda alguna que otra sorpresa en su interior. Al poco tiempo de empezar su nueva vida como cazadora de cartas, Sakura conocerá a otros protagonistas de la historia. Se trata de Syaoran Li, un chico procedente de Hong Kong que acudirá a Tokyo junto con su amiga Mei Ling en busca de las cartas de Clow.

Syaoran es un descendiente del Amo Clow y conoce muy bien los poderes de las cartas mágicas. Al principio no congenia muy bien con Sakura pero según van pasando tiempo juntos se hacen muy buenos











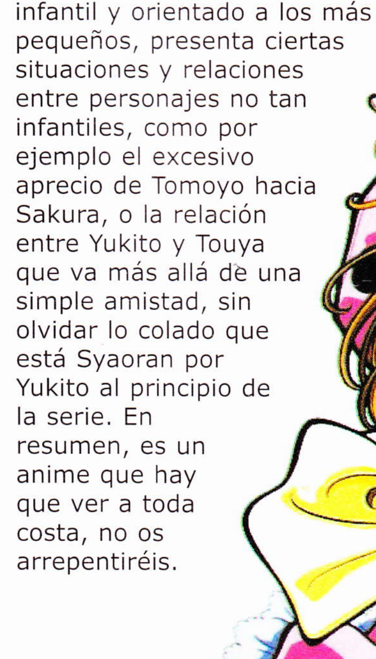
amigos y colaboran para atrapar todas las cartas contando con la ayuda de su misteriosa profesora Kaho Mitsuki. Al principio y por extraño que parezca, Li comparte los mismos sentimientos que Sakura hacia Yukito pero poco a poco irá enamorándose de la cazadora.

Una vez capturadas todas las cartas, Kero recupera la totalidad de sus poderes mágicos y adopta su forma original, más grande y fiera que la anterior, explicándole a Sakura que el libro de las cartas de Clow también está guardado por Yue, el juez del sello que será quién decida si Sakura es o no apta para ser la nueva ama de las cartas. Para ello, deberá vencer a Yue en un dramático duelo, aunque gracias al buen hacer de ésta y a su gran corazón conseguirá salir victoriosa del juicio.

Todo parece volver a la normalidad en Tomoeda, pero los problemas vuelven con la llegada de un nuevo y misterioso alumno a la clase de Sakura. Se trata de Eriol Hiragizawa, la reencarnación del Amo Clow, que ha venido a Tokyo para someter a Sakura a su prueba final para ser su sucesora como maestra de las cartas mágicas. Eriol pondrá a Sakura en multitud de situaciones peligrosas que la obligarán a usar las cartas mágicas. Hasta ahora, las cartas, usaban la magia del Amo Clow, pero al ser ahora Sakura su nueva ama, es su magia (muy débil aún) la que debe emplear para poder usarlas. Así pues, Sakura deberá ir transformando todas las cartas de Clow en cartas de Sakura. Con el tiempo sus poderes se irán incrementando y al transformar la última carta, Eriol explica a Sakura quién es realmente y que si le ha hecho pasar malos ratos ha sido para aumentar su magia y poder transformar todas las cartas de manera que a partir de ahora estén bajo su custodia.

Llegados al final de la serie, Syaoran le declara su amor a Sakura, la cual se queda perpleja y sin saber qué hacer. Finalmente cuando Li regresa a Hong Kong, Sakura acude al aeropuerto a despedirle y ambos se prometen que volverán a verse pronto. Si queréis saber cuál es la respuesta definitiva de Sakura a Li tendréis que ver la segunda película de Sakura.

Card Captor Sakura es un anime shojo de lo más atractivo, que pese a enclavarse dentro del manido género de las magical girls sobresale frente a otras producciones de este tipo. Aparte de la originalidad de la historia y del humor presente constantemente, nos encontramos ante una serie de TV con una calidad de animación sobresaliente. Además, no se repiten escenas entre episodios como suele ocurrir en los animes de magical girls (pj. *Sailor Moon*); incluso las escenas en las que Sakura usa su magia son creadas independientemente para cada capítulo. También cabe destacar el amplio vestuario que lucen los personajes, ninguno lleva siempre la misma ropa lo que hace mucho más original y amena la serie (Los trajes están diseñados por la propia Mokona Apapa). Otro aspecto diferenciador de este anime es que, pese a ser de corte infantil y orientado a los más pequeños, presenta ciertas situaciones y relaciones entre personajes no tan infantiles, como por ejemplo el excesivo aprecio de Tomoyo hacia Sakura, o la relación entre Yukito y Touya que va más allá de una simple amistad, sin olvidar lo colado que está Syaoran por Yukito al principio de la serie. En resumen, es un anime que hay que ver a toda costa, no os arrepentiréis.

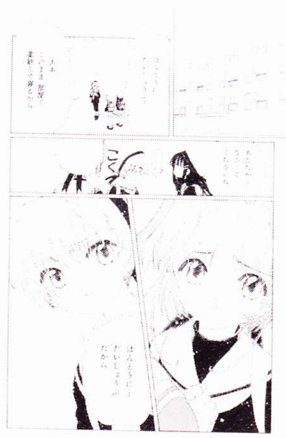




el manga

Las aventuras de Sakura no surgieron de la nada, siendo *Card Captor Sakura* uno de los últimos y más reconocidos mangas de CLAMP, cuyo éxito y gran proyección económica dio lugar a la exitosa serie de animación y posteriores películas (más videojuegos y toneladas de merchandising).
No vamos a contaros de nuevo el argumento o los personajes, sino que vamos a centrarnos precisamente en las diferencias con el anime o los aspectos más destacables y a modo de spoiler, pero sin que sirva de precedente, relataros a grandes rasgos el final de la serie, distinto al de la segunda película recientemente estrenada en Japón.
En Junio de 1996, las cuatro integrantes de CLAMP iniciaron en las páginas de la prestigiosa Nakayoshi el manga Card Captor Sakura, que publicarían casi ininterrumpidamente hasta el número de Septiembre de este mismo año, concluyendo en su duodécimo tomo.
Aún siendo una buena adaptación, existen desigualdades entre el anime y la versión en papel, que van desde el emplazamiento de la acción (sin ir mas lejos, al comienzo del manga, Sakura ya tiene en su poder 3 cartas de Clow, contando al lector en un flashback como se convirtió en Card Captor), a la creación exclusiva para el anime de muchas de las cartas.
Al igual que el anime, el manga de Sakura está dividido en dos grandes partes, (Cartas de Clow y Cartas de Sakura respectivamente) cada una de las cuales comprenden 6 tomos.
Una de las diferencias más importantes se encuentra en el plantel de personajes; así, la caprichosa Mei Ling no aparece en el manga, lo que afecta en gran medida la acción de la serie, no pudiendo disfrutar de las divertidas escenas entre Ling, Shaoran y Sakura.
Las demás disparidades entre una y otra versión podemos considerarlas como licencias creativas o pequeños matices que, más allá de su trascendencia para el curso de la serie, resultan anecdóticas. Así, Sakura tan solo caza 19 cartas frente a las 39 de la serie, lo que agiliza el ritmo (¿Sabíais que Li no coge ninguna carta de Clow en el manga?), o a la hora del Juicio Final, en el que Sakura crea su nuevo bastón mágico con la ayuda de Kaho.
Aunque la mayor desigualdad nos la ofrece sin ninguna duda el final. Y es que al tiempo que concluía el manga en el ejemplar de septiembre de Nakayoshi, se estrenaba en cines nipones el segundo largometraje de Sakura con un final que difiere del que podía leer. Recomendamos que se salten estas líneas los que odian que le destripen los finales de las series (con posibilidades de leer en español, repito).
El epílogo que pone punto y final a más de cuatro años de aventuras de Sakura se centra en el amor entre ella y Li. Ante la noticia de que Li ha de volver a Hong Kong y tras declararle su amor regalándole un oso de peluche a Sakura, ésta, indecisa, no sabe cuáles son sus verdaderos sentimientos. El vuelo de Syaoran es al día siguiente, lo cual presiona a Sakura que apoyada por sus amigas reconoce su amor por el chico y le hace otro oso de peluche que le entrega en el último momento, simbolizando amor eterno y la promesa de volver a verse.
Años después, la Cazadora de







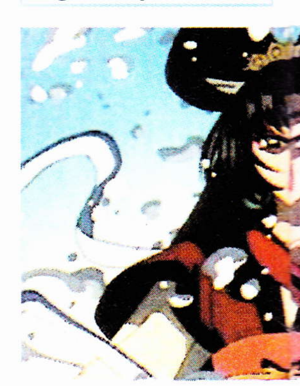


Cartas es ya una estudiante de secundaria cuando se reencuentra con cierto muchacho de Hong Kong que ha cumplido su promesa...
Y este es el broche de oro para una serie que NO podía tener otro final, a pesar de las inclinaciones holocausto-apocalípticas de CLAMP a la hora de terminar sus historias.
Cuando nos disponemos a valorar el manga en cuanto a calidad estilística, encontramos un trazo elegante y rotundo en la línea del que vimos en *Magic Knight Rayearth*, que sienta las bases de su siguiente trabajo, *Angelic Layer* del que pronto os hablaremos largo y tendido. Un dibujo comercial y elaborado que no se presta a las libertades narrativas que observamos en trabajos más personales.
En nuestra opinión, un manga sin demasiadas pretensiones pero elaborado e interesante y que cuenta con ese *savoir faire* característico de CLAMP que lo hace tan irresistible.
Una interesante opción a editar en España que tiene todos los puntos a su favor para convertirse en un éxito.

Las películas

Tras el rotundo éxito de la primera temporada de la serie, Sakura y compañía dieron el salto a la gran pantalla con la película *Card Captor Sakura, The Movie* estrenada en los cines japoneses el 21 de agosto de 1999.
Emplazada cronológicamente en mitad de la primera temporada, el film no aporta ningún elemento nuevo y no es necesaria para la comprensión de la serie.
Estamos ante un capítulo de una hora y media de duración.
La historia comienza cuando Sakura con la ayuda de Syaoran caza la carta Flecha (exclusiva del film). Por la noche, mientras Sakura duerme, el libro de las cartas de Clow se ilumina de repente. Sakura sueña que se encuentra de pie sobre unas extrañas aguas cuando es atrapada por unas misteriosas vendas que la sumergen en el agua ¿Realidad o ficción?
Es el último día de colegio antes de las vacaciones. Syaoran y Mei Ling volverán a Hong Kong mientras que Sakura y Tomoyo no tienen ningún plan especial. Al comprar un cuaderno, Sakura gana un viaje a Hong Kong por lo cual se alegra mucho ya que nunca antes había viajado al extranjero. Kero le comenta que él ya había estado antes en China con Clow. Llega el día del viaje y como el padre de Sakura tiene trabajo, es Toya quien la acompaña junto con Yukito, Tomoyo, y Kero
Una vez en Hong Kong nuestros amigos empiezan a hacer turismo. Por la noche Sakura vuelve a tener el mismo sueño, pero esta vez consigue ver a una extraña figura de mujer que es quien guía las misteriosas vendas.

Abajo teneis las imágenes que os ofrecemos en exclusiva de la segúnda película.







CLAMP

BIOGRAFIA ELEMENTAL



Las Clamp son sin ninguna duda las reinas del shojo, de gran popularidad en todo el mundo, aunque en España no ha sido hasta la (segunda) edición de X cuando estas chicas han recibido el reconocimiento que se merecen.
Clamp empezó siendo un grupo de 7 chicas y 4 chicos que se conocieron en el club de dibujo de la universidad. El grupo comenzó publicando dojinshis para la universidad o salones, dando su salto al mundo editorial en 1989 con Rg Veda, cuando ya solo eran 7 las componentes. Este grupo evolucionó hasta las cuatro miembros actuales:
Mokona Apapa (Diseño de personajes, fondos, asistente en las tramas, composición de las páginas y dibujos en general)
Nanase Ohkawa (Líder del grupo, Nanase se encarga de los guiones, el diseño de las portadas, negocios y ventas)
Mick Nekoi (Revisa el dibujo, asistente de Mokona)
Satsuki Igarashi (Coordinadora, asistente de dibujo y diseño. Además es la cocinera)
No obstante, otros exmiembros del grupo han seguido trabajando en el mundo del manga, como es el caso de Tamayo Akiyama, con series como *Cluster* o *Cyber Planet 1999: Hyper Run*.
Su obra, amplísima, ha sido en gran parte publicada en España (*RG Veda, Tokyo Babylon,* etc...), aunque permanecen inéditos muchos y muy buenos trabajos (*Wish*, la propia *Card Captor Sakura, Clover*...).







La mujer intenta atraerla hacia ella diciéndole que lleva mucho tiempo esperando. Al día siguiente, de paseo por la ciudad, Sakura se siente vigilada por unos extraños pájaros. Siguiéndolos, acaba en un solar abandonado donde hay un pozo que emana un poder maligno por el que se siente atraída. Syaoran, alertado al sentir esta emanación, acude en ayuda de Sakura con lo que los dos jóvenes vuelven a encontrarse. Todos son invitados a casa de Syaoran. En este momento entra en escena la madre de Syaoran, una mujer bella y misteriosa que sabe de la labor de la cazadora de cartas e invita a todos a pasar la noche en su casa. Durante la noche Sakura vuelve a tener el mismo sueño y se despierta sobresaltada comprobando que tiene unas heridas en los brazos justo donde quedó atrapada por las vendas. La madre de Syaoran acude en su ayuda advirtiéndola de que un poderoso espíritu la persigue.
Llega el nuevo día; Sakura vuelve a encontrarse las aves a las que sigue hasta un pequeño anticuario donde halla un libro en cuya portada aparece la mujer que Sakura ve en pesadillas. La energía que desprende el libro fuerza a Sakura a abrirlo a pesar de los esfuerzos de Kero por impedirlo, justo en el momento en que llegan Toya, Yukito, Tomoyo y Li. Del libro empieza a manar agua y todos son trasladados a una extraña dimensión donde gobierna la extraña mujer que los captura a todos, excepto a Sakura y Tomoyo que logran huir. Más tarde Kero les explica que esa mujer era una prestigiosa adivina contemporánea al Amo Clow, que basaba su poder en el agua para predecir el futuro. Clow, mucho más poderoso que ella, era su eterno rival y objeto de envidia, lo que la hundió en una profunda obsesión que perduró hasta mas allá de la muerte, hasta tal punto que ni siquiera era consciente de que ya había fallecido y seguía buscando a Clow insistentemente.
Con la ayuda de la madre de Syaoran, Sakura consigue volver a la dimensión de la adivina para salvar a sus amigos. Se desata una encarnizada lucha a muerte que acaba en pleno centro de Hong Kong, en la que Sakura acaba venciendo a la prestidigitadora con la ayuda de la carta Flecha, haciéndole ver que lo que sentía por el Amo Clow no era odio, sino un gran amor.
En mi opinión, la película, sin ser un derroche de medios cumple a la perfección el objetivo con el que se ha realizado, que no es otro que el de contar otra aventura de la cazadora de cartas. Una historia simple pero efectiva, una animación correctísima y un ágil ritmo argumental hacen recomendable la película para todos los fans de la serie.
En definitiva, un producto comercial pero sumamente entretenido que en Japón trajo consigo una oleada de merchandising, entre el que destaca la banda sonora, de gran calidad y con un soberbio tema principal.
Sin embargo, la cosa no acaba ahí puesto que, aunque todo lo bueno se acaba, los productores de la serie tenían un as en la manga, anunciando el inminente estreno del segundo largometraje de Sakura en verano del 2000.



Textos por Ángel Jiménez [Ikari] y Luis Garrido [Yasin]

Los genios del marketing promocionaron esta película como el final de la serie, "obligando" a ir al cine a todos los otakus, que se preguntaban si el precipitado final que habían visto en televisión era la verdadera conclusión de la serie.
Otro aliciente es que el film prometía un desenlace diferente al que había podido leerse en las páginas de Nakayoshi, con un nuevo giro de tuerca no planteado en el manga.
Miles de otakus nipones saben ya cuál es el final de Card Captor Sakura. Pero no os preocupéis, porque es muy posible que acabemos disfrutando de ella en breve.
La primera sorpresa que nos encontramos al empezar la película es el corto "Kero-Chan ni Omakase!" (podéis imaginaros al protagonista) de quince minutos de duración al estilo del que ya vimos en la primera película de Pokemon.
Tras este simpático prólogo, comienza la última aventura de Card Captor Sakura. La acción nos sitúa unos meses después del fin del anime durante la celebración de una "feria de las flores" en Tomoeda. Syaoran regresa de Hong Kong por vacaciones, recordando que le reveló su amor a Sakura antes de irse de Japón, preocupado al no saber cuáles son los sentimientos de la pequeña Kinomoto.
En cuanto a la relación entre los personajes, la situación más interesante y comprometedora se da cuando la clase de Sakura prepara una obra en el que ella interpreta a la princesa y Syaoran al -¿tengo que decirlo?- príncipe.
El área de la feria está cubierta de un extraño aura, y aparece una carta de Clow que parece un ángel con el rostro triste (y un turbio pasado), al tiempo que las restantes cartas van desapareciendo una a una.
Con este interesante planteamiento Nanase Ohkawa (guionista del largometraje, la serie de TV, y del manga...) nos presenta este bonito epílogo y broche de oro para la serie que tanto éxito les ha dado a las chicas de CLAMP. A destacar el tema principal de la banda sonora "Ashitae no melody" cantado por CHAKA.
Hecho un repaso completo y ¿definitivo? a toda la carrera (tanto historietística como animada) de Sakura tan solo nos queda preguntarnos una cosa: El futuro.
Un futuro que se nos presenta prometedor con *Angelic Layer*, el nuevo manga de Clamp para Nakayoshi con una temática similar que ha cogido el relevo de la cazadora de cartas y, ante todo, con los cada vez más insistente rumores de una nueva serie para la televisión de Card Captor Sakura. Ya solo nos queda decir:
¡Libéralo ahora!

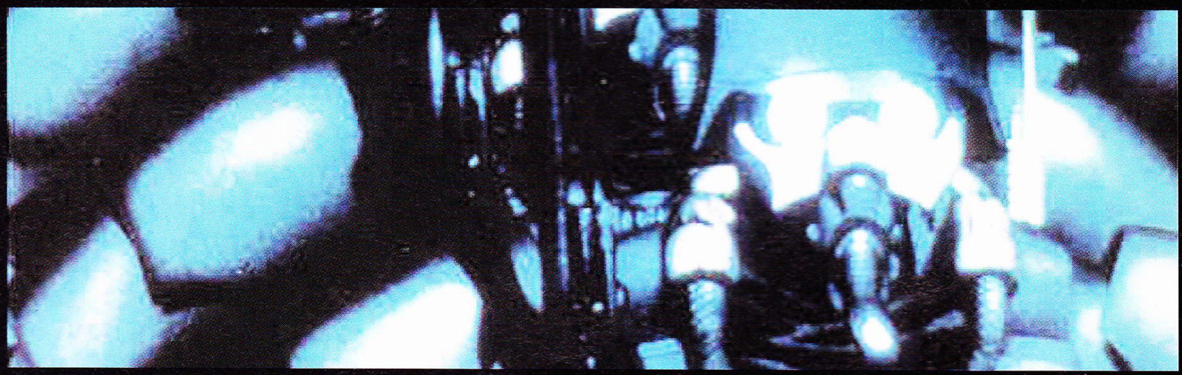
Arriba uno de los carteles de la película y abajo los diseños de la misma.



Jin-Roh

EL Anime del nuevo MILENIO

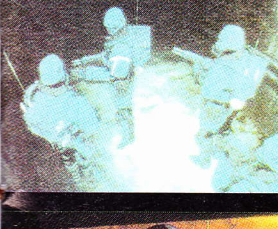
Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com



Caperucita está algo más crecidita que de costumbre... Grrr









Jin-Roh es un thriller político-militar producido por Production I.G. con guión de Mamoru Oshii y que marca el debut como director de Hiroyuki Okiura. Un anime que ya se ha ganado la alabanza de la critica tras su reciente estreno en los cines franceses (antes incluso que en Japón donde no fue distribuida hasta el pasado mes de Junio) y el paso que tuvo con anterioridad por multitud de festivales como el Anime North de Toronto, el Melbourne Film Festival de Australia, la convención de Baltimore Otakon, la sección de japanime del Sydney 2000 Olympic Arts Festival, o el Fantasia'99 de Montreal. La calidad técnica de la película está fuera de toda duda. Con unos 1300 cortes y más de 30000 cels, es el anime más largo jamás filmado en vista-size, un formato de lujo, y ha requerido de 3 años de duro esfuerzo. También, gracias a la utilización del programa informático Animo (encontrarás más información sobre este en el taller de animación), toda la película ha sido procesada digitalmente lográndose un gran avance en cuanto a movimiento de cámara, texturas y efectos especiales se refiere. No en vano, encontramos en el staff a gran parte del equipo que estuvo detrás de obras de la talla de *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Honneamise no Tsubasa* (*Royal Space Force*), *Memories* o las películas de *Patlabor*; es decir, que estos chicos saben lo que se hacen.

> **"Los protagonistas se transformarán en peones del destino"**

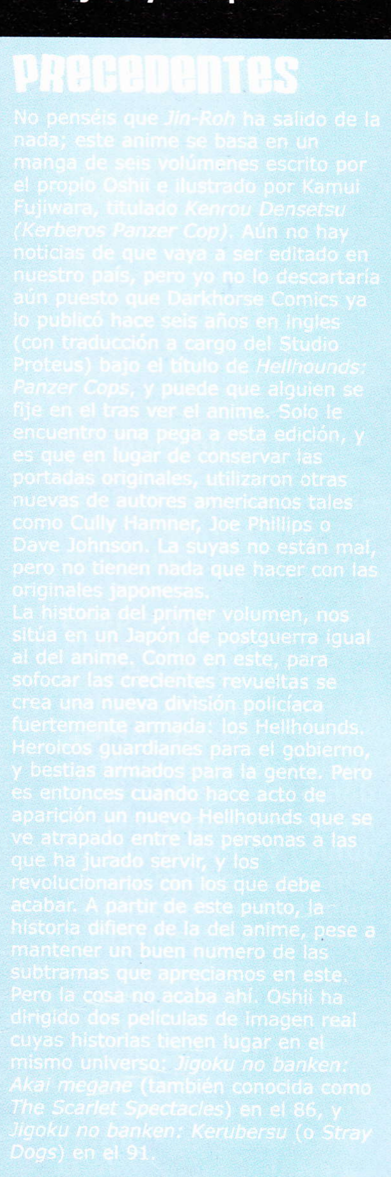
Por cierto, para el que lo dudase, la película viene acompañada de una fabulosa banda sonora compuesta por Hajime Mizoguchi, conocido por su trabajo en *Please, Save my Earth* y *Tenku no Escaflowne (La Visión de Escaflowne)* donde colaboró con otra increíble artista: Yoko Kanno. En esta ocasión, ha logrado crear un buen número de inteligentes composiciones a piano acompañadas de una gran orquesta sinfónica. Si queréis comprobarlo por vosotros mismos solo tenéis que echarle un vistazo a nuestro CD-ROM, o mejor aun, haceros con el CD (VICL-60569) que recopila los 22 tracks de esta BSO.

Por fin algo serio

Nos encontramos en el pasado de un Japón alternativo;concretamente en Febrero de 1962 (diecisiete años después de la ocupación Alemana). Los políticos luchan entre sí para hacerse con los restos de poder del que una vez fue un glorioso territorio. Mientras tanto, el orden entre las masas se convulsiona debido a las acciones antigubernamentales de un grupo contestatario conocido como "La Secta".

Kazuki Fuse, nuestro protagonista, es un Panzer, un miembro de la unidad especial de la C.A.P.O. (Capital Police Organization) llamada a luchar para lograr la supresión de los terroristas. Sin embargo, durante el transcurso de una revuelta, se encuentra cara a cara con una Riding Hood, un nombre código designado a jóvenes adolescentes cuya misión es la de hacer llegar dispositivos explosivos al escenario de la confrontación. Fuse vacila al dispararle, dándole tiempo suficiente como para activar el explosivo y saltar por los aires. La chica muere pero no Fuse, que logra sobrevivir.

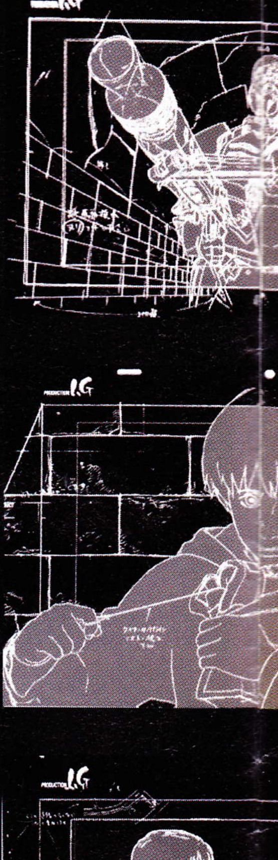
Después de este suceso, el destino hace que conozca a Kei Asamiya, la hermana de 17 años de la Riding Hood, y una extraña relación surge entre los dos. Es entonces cuando se convierten en peones de los forcejeos y conspiraciones



Precedentes

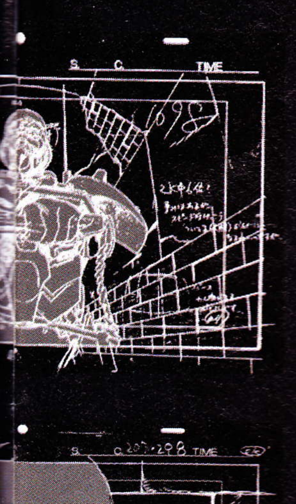
No penséis que *Jin-Roh* ha salido de la nada; este anime se basa en un manga de seis volúmenes escrito por el propio Oshii e ilustrado por Kamui Fujiwara, titulado *Kenrou Densetsu (Kerberos Panzer Cop)*. Aún no hay noticias de que vaya a ser editado en nuestro país, pero yo no lo descartaría aún puesto que Darkhorse Comics ya lo publicó hace seis años en ingles (con traducción a cargo del Studio Proteus) bajo el título de *Hellhounds: Panzer Cops*, y puede que alguien se fije en el tras ver el anime. Solo le encuentro una pega a esta edición, y es que en lugar de conservar las portadas originales, utilizaron otras nuevas de autores americanos tales como Cully Hamner, Joe Phillips o Dave Johnson. La suyas no están mal, pero no tienen nada que hacer con las originales japonesas.

La historia del primer volumen, nos sitúa en un Japón de postguerra igual al del anime. Como en este, para sofocar las crecientes revueltas se crea una nueva división policíaca fuertemente armada: los Hellhounds. Heroicos guardianes para el gobierno, y bestias armados para la gente. Pero es entonces cuando hace acto de aparición un nuevo Hellhounds que se ve atrapado entre las personas a las que ha jurado servir, y los revolucionarios con los que debe acabar. A partir de este punto, la historia difiere de la del anime, pese a mantener un buen numero de las subtramas que apreciamos en este. Pero la cosa no acaba ahí. Oshii ha dirigido dos películas de imagen real cuyas historias tienen lugar en el mismo universo: *Jigoku no banken: Akai megane* (también conocida como *The Scarlet Spectacles*) en el 86, y *Jigoku no banken: Kerubersu* (o *Stray Dogs*) en el 91.





"Es una película destinada a convertirse en un clásico"



políticas, mientras tratan de comprender sus papeles en la muerte de la chica a través de un laberinto psicológico de realidad y fantasía.

Según los creadores de *Jin-Roh*, esta película es una versión "algo" oscura del cuento de Caperucita Roja donde encontramos las maquinaciones políticas de *Patlabor 2*, las cuestiones morales de *Ghost in the Shell*, y una atmósfera a medio camino entre ambas con una cruel historia de amor de fondo. Más que suficiente para satisfacer a un público suficientemente adulto.

Creada para triunfar

Esta película lo tiene todo para disfrutar de un gran éxito en nuestro país, al igual que en el resto del mundo: un intrincado argumento con un detallado universo y animación de gran calidad; un staff de lujo y acción a raudales (la publicidad que le hacen a los Panzer de ser unos hombres con fuerte entrenamiento y armamento militar no es en vano). Por eso, creo que sencillamente está destinada a convertirse en un clásico, ya no del genero animado sino del cine en general. Probablemente, más grande aún que *Akira*. Pero bueno, no nos embalemos en afirmaciones baratas y expliquemos las cosas mejor... Según mi humilde opinión, estamos ante un producto de una calidad tal que puede ser válido para un publico "no otaku", es decir, para cualquier amante del buen cine en general. Sus autores cuentan con el reconocimiento internacional necesario, y otros trabajos de Mamoru Oshii ya han sido lanzados en nuestro país con bastante éxito. Es por eso que si se le da la publicidad y difusión adecuada en los medios correctos, podríamos estar ante la verdadera llave que abriese al gran publico el mundo de la animación japonesa al no contar con las limitaciones que otros tenían. *Akira* casi lo logró pero al fin y al cabo, su argumento era "demasiado hi-tech y enrevesado"; *Perfect Blue* trataba un tema completamente ajeno a la sociedad occidental; y *Spriggan*, pese a ser también más que correcta, peca de un argumento en exceso simplón, puesto solo como excusa para sorprendernos con sus escenas de acción.

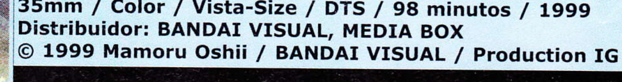
En definitiva, que toca dar guerra para que la editen en nuestro país pese a que sé de buena tinta que ya se está considerando esta posibilidad. En los EEUU, Bandai Visual ha confirmado que se estrenará en multitud de cines, aunque no ha dado fechas concretas. Aquí habrá que esperar algo más.

STAFF

Planning
MAMORU OSHII
SHIGERU WATANABE
MITSUHISA ISHIKAWA
Historia Original / Screenplay
MAMORU OSHII
Director / Storyboard
HIROYUKI OKIURA
Director de Animación
KENJI KAMIYAMA
Supervisor de Key Animation
TETSUYA NISHIO
Director de Arte
HIROMASA OGURA
Diseño de Personajes Original
HIROYUKI OKIURA
Diseño de Personajes
TETSUYA NISHIO
Art Setting
TAKASHI WATANABE
Supervisor de Color
YUMIKO KATAYAMA
Diseño del Armamento
KAZUCHIKA KISE
Diseño de Vehículos
SADAFUMI HIRAMATSU
Manager de Producción
KENJI HORIKAWA



Cartel francés de la película. Suertudos


JIN-ROH, THE WOLF BRIGADE
35mm / Color / Vista-Size / DTS / 98 minutos / 1999
Distribuidor: BANDAI VISUAL, MEDIA BOX
© 1999 Mamoru Oshii / BANDAI VISUAL / Production IG



José Mª Reyes y Mateo Guerrero



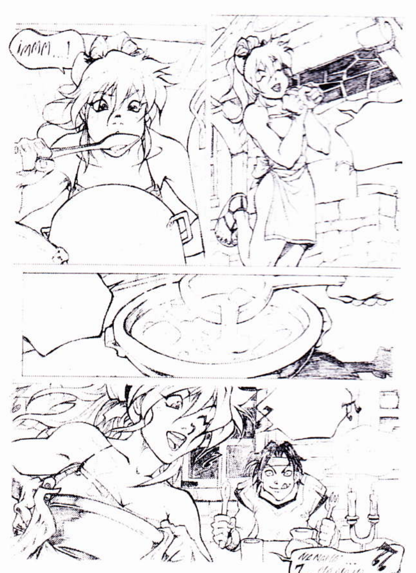
El pasado 23 de Octubre, un día lluvioso, nos acercamos a La Línea de la Concepción (Cádiz) para entrevistar a dos promesas del comic actual: José María Reyes y Mateo Guerrero. El primero es el autor de obras tales como Sirius, Nacional 666, Luna -aun inédita-, y Crónicas de Mesene: Periplo). Por otra parte, Mateo es el autor de Zeon, Crónicas de Mesene (CM en adelante), CM: Cantares, y Cazadores en la Red. Ambos nos dedicaron algunas horas de la tarde en la que al ritmo del televisor de su bar preferido nos desvelaron sus más íntimos secretos.

LORENA: A ver... esto...
MATEO Y JOSÉ (al unísono): ¡No traes preparada la entrevista!
LORENA: ¿Preparada? Sí, sí... ¿por quien me habéis tomado? Estooo... ¿por qué hay tanta diferencia de tiempo entre la primera parte de *CM* y la segunda?
MATEO: ...Es que tras publicar la primera con Planeta teníamos que esperar siete meses a que completasen el estudio de ventas para saber si funcionaba o no. De todas formas, yo fui adelantando trabajo, pero cuando me dieron el visto bueno, Celso me dijo que Planeta no quería series tan largas (siete números) por lo que había que acortarla.
Como he dicho, yo estaba muy contento con la nueva historia de Roke tal y como estaba y no deseaba verla mutilada. Por esto, me pase a Dude donde me dijeron que adelante. La verdad es que hice bien, por que después la línea Laberinto cerró.
LORENA: ¿Y a qué se ha debido el relevo que se ha producido entre tú y José María en *CM: Periplo*?
MATEO: Esa me la sé. Tenía el guión de Roke y me iba a poner a dibujar cuando me llamo Norma para hacerme un encargo. Estaba encantado pero el problema era que me dijeron que en dos meses no iba a poder coger un lápiz. Yo no deseaba dejar colgada la serie puesto que *Cantares* había vendido cerca de 4.000 ejemplares y Roke se había currado el guión de un montón. Además, ¡que demonios!, ¡me debo a mis lectores que son los mejores!
LORENA Y JOSÉ: Pelota...
MATEO: No, no, lo digo en serio. No podía irme y dejar a todos en la estacada. Tampoco podía llamar a un dibujante cualquiera por que considero que a día de hoy, los personajes de *Mesene* son tan míos como de Roke.
LORENA: ¿Y por qué llamaste a José María?
MATEO: Mujer, por que tiene un dibujo muy parecido al mío, tiene un talentazo que no veas y para colmo, somos amigos.
JOSÉ: También dio la coincidencia de que yo acababa de "quedarme libre" de un comic llamado *Luna*.
LORENA: ¿Y cómo os conocisteis?
JOSÉ: Pues de eso hace un montón ya. Fue cuando íbamos a sacar una revista en La Línea llamada *El Cuecaro*, en la que pensábamos dibujar. La revista estaba financiada por la Delegación de Juventud pero al final el encargado se fundió el dinero en otra revista de poemas.
MATEO: Sí, poemas. Lo mejor es que en el centro tenia una polla troquelada que salía cuando abrías la revista *(risas)*.
JOSÉ: Pese a ese, "duro" golpe, seguimos reuniéndonos los mismos hasta que nos quedamos Mateo, yo, y otro chaval llamado Alberto. Y a partir de ahí hasta ahora, seguimos con el ansia de publicar, y el pánico a las revistas de poemas... *(pitorreo general)*
LORENA: Antes has mencionado *Luna*. ¿De que trata?
JOSÉ: Estaba situada en Barcelona, aunque con una ambientación muy oscura y un estilo algo americanizado, pero nada, muy poquito. El protagonista está basado en un personaje que tengo en Vampiro que es una especie de Bruce Willis, pero con el extra de convertirse en hombre lobo. También teníamos a la bailarina de una discoteca y al clásico bestia. A mí me gustaba... tenía un guión con mucho ritmo y frases cargadas de ironía.
LORENA: ¿Y que pasó?
JOSÉ: Ah, pues que íbamos a sacar un número especial de 48 páginas para ver como funcionaba y en función de eso seguir con una serie larga. Cuando terminé de dibujarlo tenía que buscar a alguien para que lo entintase, y como me habían hablado de puta madre de un tal **Nacho Casal**, pues me puse en contacto con él, y tras ponernos de acuerdo, le mandé los originales para que los entintase.
Al tiempo le llamé para ver como lo llevaba y si le iba a dar tiempo de tenerlo para el salón. Me contestó que sí, que iba del carajo, pero de pronto me enteré que Dude había tenido un problema con él por que se había quedado con un trabajo de antes. Yo seguí llamándolo pero llegó un momento en el que desconectó el móvil y ya no he vuelto a tener más noticias ni de él, ni de *Luna*.

Entrevista por Lorena Pérez [TSUKI] | tsuki@ono.com
Fotos por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com

“El año que viene va a ser, si todo va bien, el año de *Crónicas de Mesene*”

LORENA: Pues vaya, a eso se le llama en mi pueblo robar.
JOSÉ: Y en el mío también. Por lo pronto, Dude le puso una querella, pero nadie sabe nada de él. Se ha esfumado. Ahora para el Salón del Manga voy a intentar dar con donde está para recuperar mis páginas.
Si lo logro, seguro que lo publicará Dude cuando terminemos con *Periplo*.
LORENA: Suerte chico. Esperamos con impaciencia ver ese trabajo tuyo.
JOSÉ: A ver que pasa. En fin, pero volvamos con *Mesene*.
LORENA: Ok. A ver, ¿cuales son los planes de futuro que tenéis para *CM*?
MATEO: Pues ahora mismo estamos desarrollando un mundo bastante grande que nos sirva de marco para cualquier historia que se nos ocurra con los personajes que sean.
La verdad es que ahora mismo, si contamos todos los personajes que llevamos definidos y que apenas hemos explotado, tenemos para 70 números de Mesene *(risas)*. Es que todo tiene una explicación, solo necesitamos el espacio para contarla... ¡Comprad *CM*! *(más risas)*.
LORENA: Es decir, que el argumento está abierto, ¿no?
MATEO: Si, totalmente abierto. Hemos creado un universo totalmente formado como podría ser el del *Señor de los Anillos*, y tenemos un montón de posibilidades. Si funciona como lo está haciendo (y mejor aún, por supuesto) Roke ya me está hablando de sacar novelas, posters, calendarios... vaya, que nos vamos a hacer de oro. *(risas)*
MATEO: El año que viene va a ser, si todo va bien, el año de *CM*.
LORENA: Entonces sois de la opinión de que el manga español no está en declive, ¿no?
JOSÉ: ¿Que no? Pues claro que sí... yo diría que es inexistente. Está fatal incluso para autores reputados.
Por eso Dude no se atreve a sacar muchas series a la vez. Con *Periplos* espera que la gente que no conoce *CM* se aficione a la serie, y que, de paso, conozcan más mi dibujo. Yo quiero demostrarles que puedo cumplir con los plazos de entrega.
MATEO: Pues que sepas que ahora dibujas muchísimo mejor que cuando salió *Nacional 666*.

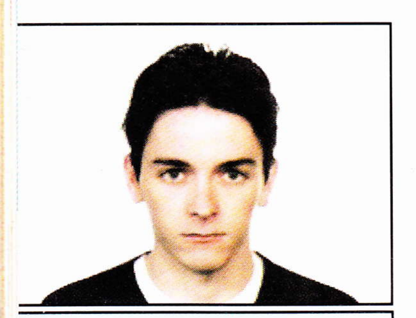


Sobre estas líneas y en el fondo, una preview en exclusiva de *León*. Arriba a la derecha José y a la izquierda, Mateo

JOSÉ: Nacional 666 se vendió bastante mal. La gente no lo leyó... y eso que tenia un guión muy cachondo. Era una serie que podía haber funcionado muy bien. Lo que pasó es que tarde demasiado en dibujarlo y lo entinté yo mismo y me costó horrores.
Pensaron en una continuación pero yo estaba asqueado por que no me había gustaba el resultado final y había invertido demasiado tiempo para entintarlo. Fue una locura.
MATEO: Sí. A mi me pasó lo mismo con el primero de Mesene. Tardé seis meses en terminar de entintarlo. Menos mal que después contacté con Aure.
LORENA: A todo esto Mateo, ¿qué estás haciendo actualmente para Norma?
MATEO: Estoy publicando en el País a través de ellos la serie de ciencia ficción *Cazadores en la Red*. Una historia que se desarrolla en un Londres futurista en el que un grupo de Cazadores de Recompensas informáticos, navegan en la Red, introduciéndose mediante Realidad Virtual, para Cazar los virus que por allí habitan.
LORENA: ¿Y *León*? La serie que anunciaste ibas a hacer antes de comprometerte con Norma.
MATEO: Esta es la serie crucial de *Mesene*. En ella es donde comienzan a desencadenarse acontecimientos importantes.
El número de capítulos aún no está cerrado, pero seguro que van a ser más de doce. Lo que pasa es que los hechos que ocurrirán en esta serie serán guardados en el más estricto de los secretos hasta el momento de su publicación, porque desvelarlos sería matar toda la intriga y sorpresas que os aguardan.
LORENA: ¿Cuanto tiempo llevas esperando para decir esa frase? *(risas)*
MATEO: Buff, ni te lo imaginas... *(continua el cachondeo)*. Sólo puedo decir esto: Baran y Ragnar vuelven a encontrarse. Veremos a personajes que hace capítulos están desaparecidos como es el caso de Rowena...
JOSÉ: ¡¡¿Rowena vuelve?!! ¡Que guai! *(risas)*
MATEO: ¿No lo sabias?
JOSÉ: No... es que como he estado liado con Periplo no he podido leer el guión de León. Además, yo quiero verlo terminado.
MATEO: Pues espérate a ver Baran, Rowena y Teo. También va a haber malos, muchos malos de gran nivel como hasta ahora no los hemos visto...
Os aseguro que más de uno se va a enamorar en esta serie gracias a la cantidad de personajes "de altura" (viejos y nuevos) que nos vamos a encontrar.
Yo ya me he enamorado de todos ellos. Espero que os pase lo mismo. *(aplausos y risas por doquier)*
LORENA: Pues muy agradecida y a ver si lo repetimos.
JOSÉ Y MATEO: Pues por nosotros encantados.
¡Saludos a todos los lectores de Shirase! -leed CM- ^_^



La Obtención de los DERECHOS



Miguel Michán. Bueno, ejem... con apenas 22 años este genio de nuestro tiempo... je je, ¿quien se va a creer esto? (NdEM3: ¿Decías?) No, nada, nada... -_-U Pues eso, artífice de esta revista, redactor durante varios años de Minami y Dokan, diseñador gráfico de "hoy esta y mañana aquella empresa" y actualmente cursando estudios de Administración de Sistemas Informáticos.

En Shirase somos de la opinión de que entre los aficionados existe un gran desconocimiento sobre el mundo empresarial del manga y el anime. Esto provoca que con frecuencia se realicen afirmaciones completamente equívocas que, aunque no lo creáis, a quienes más perjudica es a nosotros mismos. Por otra parte, esta ignorancia tiende a trascender a la inmensa mayoría de revistas del sector con lo que la propagación de rumores e informaciones falsas se multiplica.
Todos recordareis por ejemplo, aquellos anuncios de "La Colección Ciberpunk" y *Memories* que Manga Films incluía en algunas de sus cintas, y que nunca vieron la luz. Con tan solo preguntarles a ellos mismos se habría podido evitar la sarta de estupideces que se oyeron, y podríamos decir sin temor a equivocarnos que no se editaron debido a problemas surgidos en las negociaciones. Pero, ¿qué problemas pueden surgir? ¿cómo se desarrollan esas negociaciones? Un misterio, ¿no?.

Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com
Agradecimientos a José Ramón Vallespín (Dynamic SK)

En esta primera ocasión vamos a centrarnos en el tema de la obtención de los derechos, y para ello hemos recurrido a la amabilidad de José Ramón Vallespín, presidente de Dynamic SK. Él nos ha transmitido su experiencia en el asunto, así como el modus operandi que utilizan en su compañía. Es por esto, que en algunos puntos concretos pueda diferir de la forma de actuación de Selecta Visión o Manga Films, pero no en lo principal.
Pues bien, una vez decidido el título que se desea editar (proceso del que ya hablaremos), se pide la opción de compra a Dynamic de Japón que se encarga de negociar los derechos directamente en el caso de Dynamic SK. Esta compañía dispone de una especie de catálogo de precontratos formado tanto por sus producciones (*Devilman, Violence Jack, Mazinger, Getter Robot*) como por licencias de otras compañías contratadas para editar fuera de Japón (*Tenchi Muyo, Golden Boy, Tenku no Escaflowne, City Hunter, Evangelion*). Si el título solicitado se encuentra dentro de este catálogo, la cosa suele ser fácil, pero en caso contrario es necesario iniciar una negociación directamente con la compañía ostentora de los derechos. También existe un tercer sistema situado en los mercados internacionales, y este es el de los paquetes de licencias. A veces, las compañías se aprovechan de su título estrella para vendértelo con unos cuantos "paquetes" (en el más amplio sentido de la palabra), cosa por la que han tenido que pasar irremediablemente casi todas las empresas españolas (Manga Video con *Sailor Moon* por citar el primero que me viene a la cabeza). Esto a veces es un gran inconveniente ya que origina con frecuencia que la empresa interesada en editar uno de estos títulos, desista de hacerlo por no poder absorber un buen número de títulos extra de calidad más que dudosa. Tal es el caso de lo que está ocurriendo con *Gundam* en Sunrise, aunque tal vez, y solo tal vez, se pueda hacer algo en un futuro gracias al éxito que está teniendo *Gundam Wing* en los EEUU. Eso sí, no creáis que el rollo este de los paquetes siempre es malo... a veces se dan casos paranormales como el de *Rurouni Kenshin* que iba incluido en un paquete de películas de Sony que Canal + compró.
Volviendo a la tierra, y siguiendo con el comienzo de la negociación, si el título solicitado está libre para Europa, se procede a hacer una oferta monetaria por la cuantía que se considere más conveniente. La compañía japonesa tiene tasada de antemano la serie en cuestión (una cifra que aún firmado el acuerdo no será revelada) y en función de lo que se acerque o no la oferta a esta cantidad se hará un buen negocio o no. Si la oferta ha sido alta, casi seguro que se cerrará el trato, pero es posible que se pierda dinero si el título estaba tasado por mucho menos. En cambio, si la oferta ha sido baja, se arriesgan a que sea rechazada o, obtengan una ganga al haberse acercado al precio que los japoneses tenían pensado. Según tenemos entendido, esto último fue lo que ocurrió con cierta serie de 26 episodios de éxito arrollador y mechas de la que me gusta mucho hablar.
En el caso de que rechacen la oferta, siempre se puede volver a pujar pero, además de estar mal visto (ya sabéis como son los japoneses), cabe la posibilidad de que en futuras negociaciones con otros títulos de la misma compañía inflen los precios a modo de castigo

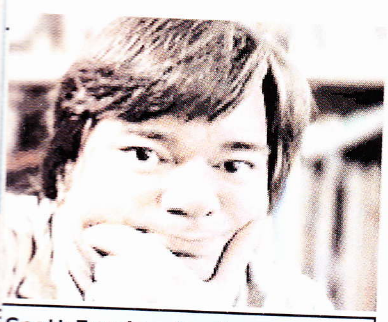
“Hacerse con los derechos de una serie puede convertirse en toda una aventura”

por no haber confiado lo suficiente en su producto.
Pero bueno, vamos a ponernos en el mejor de los casos; ya han aceptado la oferta (cosa que suele tardar varios meses) y es el momento de negociar los detalles del contrato: duración de la licencia (cinco años como norma general para Europa), royalties (los derechos de autor en la lengua de Cervantes), idiomas (en Japón aún se sorprenden cuando se piden licencias para varios idiomas en un solo país... ¿por qué será?), si es para video, cine o/y televisión, el territorio exacto en donde pueden emitirlo estas...
Este tema suele alargarse hasta la saciedad debido a que hay que redactar gran cantidad de folios con cláusulas y más cláusulas. Parece ser que hace unos años esto era muy diferente y los contratos con las compañías de animación no constaban de más de dos o tres páginas. Sin embargo tras sufrir diversos engaños por parte de empresas europeas y americanas se pusieron muy estrictos en esto. ¿Recordáis aquellas primeras series de Antena 3 o Tele 5 pilladas directamente de las versiones italianas?.
Bien, ya estamos en la parte final. Se ha firmado el contrato y se procede a efectuar el pago de inmediato. La compañía licenciadora se encarga de suministrar a la contratante los materiales necesarios para la edición española. Este material suele constar de los masters (una copia en formato profesional Betacam –para que os hagáis una idea de su calidad, deciros que el LaserDisc está muy por debajo suya, y que el alabado DVD se queda a mitad de camino entre los dos-) de donde saldrán las demás copias y de no más de cuatro diapositivas mal contadas para carátulas, promoción y demás. Como supondréis, esto no es suficiente por lo que es necesario recurrir a material propio que debe de ser aprobado previamente por el licenciador (y ahí de aquel que no respete esto). En cualquier caso, se comienzan a realizar todos los demás pasos que restan para que la cinta salga a la calle: doblaje, portadas, duplicado, distribución... pero eso es otra historia.
Atrás quedarán muchas anécdotas y “gratos” recuerdos proporcionados por las compañías japonesas. Sin irnos más lejos, gracias a las confesiones del Sr. Vallespín podemos saber que querían adquirir los derechos de la última película de *Captain Tsubasa* (*Saikyo no teki - Holanda Youth*) y no les fue posible porque... ¡Shueisha perdió los betacams originales! O eso dicen... yo personalmente tengo mi opinión al respecto pero me la guardaré por respeto. Ahora, eso sí, ¿a que no sabéis quien publica la revista *Playboy* en Japón?
Depende de con quien se negocie, hacerse con los derechos de una serie puede convertirse en toda una aventura: Sunrise (Tenku no *Escaflowne, Gundam, Cowboy Bebop*) o Enoki (*Shojo Kamuei Utena*) siguen la filosofía japonesa tradicional en la que el cliente es “Dios”. Mientras tanto, en Gainax (*Shin Seiki Evangelion, Top o Nerae! Gunbuster, Fushigi no Umi no Nadia*) van un poco como de divos, y en Shueisha (*Dr. Slump, Video Girl Ai*) te maltratan aunque pagues religiosamente. Sin embargo, no hay más remedio de conformarse con lo que ahí y dar gracias al cielo de que última-mente estén surgiendo tantas personas que estén dispuestas a meterse en estos berenjenales por nosotros.



Os sorprendería saber la cantidad de títulos que se barajan cada día

La Industria del Anime se MUERE



Scott Frazier. Es el presidente de Production I.G. (USA) y productor de la compañía madre en Japón. También trabaja como productor de Genesis Digital Publishing Company (los creadores de Comic On) y, por si esto no fuese poco, es consultor de la Cambridge Animation Systems. Desde ahora, le encontrarás todos los meses en nuestras páginas, y tiene un montón de cosas que contarte.

Me gustaría dar una cálida bienvenida a mis nuevos lectores españoles. Hacia ya tiempo que deseaba visitar España pero al parecer mis artículos lo harán antes que yo. Espero que los disfrutéis y que podáis continuar gozando de anime durante muchos años.

Al menos en Japón. Las dificultades económicas que atraviesa el país han provocado que los patrocinadores reduzcan los presupuestos de las series de animación, e incluso lleguen a cancelar por completo su financiación. La calidad de una serie cualquiera para televisión en la actualidad es algo menor que la de una hecha hace cinco años, y la diferencia se hace considerable si nos remontamos quince años atrás.

Considérese esto: En Japón, el número de dibujos empleados en una serie es el baremo que se toma como medida de calidad (no es lo mismo que el número de "frames", sino más bien el de hojas. La cantidad de "frames" es constante, y son 30 por segundo -de hecho 29.97- para una señal emitida en NTSC). Cuando me trasladé a Japón por primera vez, la cantidad media de ilustraciones para una serie de televisión era de 6000, hojas pero hoy en día la cifra ha descendido hasta unas 4000.

Algunas compañías sin escrúpulos -en particular aquellas que han estado viviendo de producciones de muy baja calidad durante gran parte de su existencia- están sacando a la calle series con 2500 o incluso 2000 dibujos. Si los patrocinadores y sus clientes no se preocupan un poco en ese sentido, los estudios de baja calidad sacarán ese producto utilizando el mínimo de dibujos imprescindible.

Pero el que los patrocinadores pierdan dinero no es el problema más grave que acarrea esta práctica. Existen algunos encargados de producción, directores de animación, y animadores quienes, estando en este tipo de ambientes, nunca han trabajado en una serie de calidad aceptable. Así que, naturalmente, desconocen la manera correcta de trabajar, por lo que cuando llega un proyecto, automáticamente se van al estilo de baja calidad que dominan a la perfección. He conocido encargados de producción con dicha mentalidad "empresarial" que en su vida han trabajado en un producto de calidad aceptable, convencidos de que la basura que están haciendo es buena y se decepcionan ellos mismos creyendo que los espectadores no se dan cuenta. Por supuesto esto no es aplicable a todos los estudios, pero a medida que los presupuestos se vayan reduciendo, la calidad continuará siendo lo primero en sacrificar.

Con la falta de financiación y la disminución de la calidad en la animación, los trabajadores de la industria del anime encuentran en la suya una profesión menos realizante. Cuando la gente siente que está contribuyendo a un proyecto artístico -haciendo algo que marcará la diferencia, o que al menos tiene algún tipo de mérito artístico- no son tan reacios a aceptar bajos sueldos y jornadas largas. Sin embargo si los estudios degeneran en simples fábricas de animación, esa disponibilidad desaparece y se convierte en un trabajo donde pagan menos que en un McDonalds, o cualquier restaurante de comida rápida japonesa, y con menos beneficios (al menos en el McDonalds comes gratis, sin embargo nadie, hasta la fecha, es capaz de comer pintura para cels). Si trabajas en una serie que no crees que vaya a ver nadie, no digamos ya que disfrutaras poco, sino que se hace difícil encontrar algún estímulo en lo que haces que te enriquezca artísticamente.

Y sin el arte, el anime no tiene sentido. Animadores y directores con veinte años de experiencia abandonan la industria y buscan empleos en otros campos. Conocí un hombre que después de quince años trabajando como animador se fue a trabajar a una tienda de electrónica y el primer mes ya había doblado sus ingresos.

La calidad de una serie y su contenido no tienen porqué ir necesariamente unidas, aunque los mejores profesionales tienden a irse donde están mejor retribuidos y tienen mayor libertad en lo que hacen.

Una serie "retro" o un remake no tienen porqué reunir un mejor o peor grupo de profesionales y el nivel de detalle en el diseño de personajes no tiene nada que ver con la calidad en la animación. Es más, se han dado casos de grandes diseños de personajes que a la hora de ser animados se ha hecho con una calidad poco menos que estelar.

En Japón los factores económicos siguen oprimiendo el mercado del anime. El de los OVAs nació a principios de los 80 cuando el mercado era fuerte y los patrocinadores estaban dispuestos a invertir más dinero



> **"Los factores económicos siguen oprimiendo el mercado del Anime"**

en series de mayor calidad (y que no eran suficientemente largas como para emitirlas en televisión). Hoy en día, el mercado del OVA se ha secado literalmente, debido a los continuos problemas económicos y a la larga ausencia de títulos decentes en el mercado. Por tanto, las series cortas para televisión se han convertido en la tónica general, ya que implican un menor riesgo que los OVAs. Estos han terminado convirtiéndose en algo dirigido exclusivamente a otakus, y en consecuencia su producción ha dejado de ser rentable (unas ventas de sólo 5000 unidades no cubren siquiera el presupuesto del OVA de peor calidad). No es probable que la economía japonesa se recupere a corto plazo. La mayoría de los analistas sitúan la fecha de una posible mejoría para dentro de diez o quince años como muy pronto. Para entonces la industria del anime ya habrá desaparecido.

Las posibilidades

Así pues, ¿qué se puede hacer para salvar el medio? La situación en Japón es desesperada pero el anime ha empezado a pegar realmente fuerte en Estados Unidos. El éxito de *Pokémon* y el gran interés que han despertado *Gundam Wing*, *Dragonball Z*, y algunas series más han acentuado esa tendencia si cabe, y han creado un cierto deseo en el consumidor de querer más. Sin embargo las ventas de series de animación existentes, por lo general, no benefician directamente a la compañía que las produce, puesto que casi nunca son ellas mismas quienes ostentan los derechos (Nintendo se hace inmensamente rica, pero el estudio que creó Pokémon sigue teniendo los mismos ingresos que antes).

La clave de la supervivencia de los estudios de anime reside en su capacidad para comercializar directamente sus propias series y/o realizar coproducciones con compañías estadounidenses y canadienses enfocadas principalmente al mercado de la televisión y del vídeo doméstico norteamericano.

Iniciativas parecidas se han llevado a cabo con anterioridad pero siempre han sido producciones infantiles, la típica basura de sábado por la mañana en América. Por supuesto que estas últimas también dan dinero a los estudios de animación, pero la supervivencia a largo plazo del anime en Estados Unidos depende de la producción de series enfocadas a la audiencia adolescente (y adulta también) y de calidad, más que de la animación chorra producida en serie que inunda el mercado.

No es que falten socios interesados en semejantes proyectos, pero muchos de ellos no tienen interés alguno en el producto final, y sólo quieren aprovechar la popularidad que tiene actualmente el anime. Y aunque todo eso pueda producir beneficios a corto plazo, sentenciará a una muerte lenta a cualquier estudio de animación que se involucre estrechamente con un socio de ese tipo. Los productos de baja calidad tarde o temprano siempre acaban por pasar factura a sus productores, aunque sea algunos años después.

Casi todas las compañías norteamericanas se han hecho ya una ligera idea de cómo funciona la industria del anime. Se puede trabajar igual de bien con un estudio de alta calidad que con uno de baja calidad y el coste total no varía mucho (los estudios de baja calidad normalmente les facturan un poco menos pero agrandan mucho más su margen de beneficio así que aunque el patrocinador ponga sobre la mesa una cantidad enorme de dinero el presupuesto para los creadores será menor). A las compañías estadounidenses les ha costado bastante darse cuenta de esto, pero hoy en día han mejorado mucho en ese aspecto.

El mayor obstáculo que deberán superar las compañías de anime será la gestión empresarial. La cantidad total de conocimientos empresariales en la industria del anime no superaría la de un estudiante medio. Muy pocas personas especializadas en la materia han pasado por la industria, y las que lo han hecho no han durado mucho tiempo. Por consiguiente no hay nadie que entienda de asuntos como administración, finanzas o comunicación empresarial (por supuesto, lo mismo podría decirse de cualquier otro sector). La "teoría" japonesa sobre administración de empresas es escasamente efectiva y hasta hoy cualquier proyección de ésta más allá de sus fronteras -salvo en lo referente a la manufacturación donde sí que funciona- ha fallado estrepitosamente. Ninguna compañía de anime que haya extendido sus ramas en Estados Unidos ha conseguido progreso alguno.

¿Acaso la solución está en contratar especialistas americanos para hacer esa clase de trabajo? Puede ser, pero hasta la fecha no han aparecido candidatos adecuados y es muy poco probable que los americanos afincados en Japón puedan hacer algo al respecto. ¿Está en buscar hombres de negocios japoneses? No, mientras sigan con su estilo de gestión empresarial que ha dado tan pobres resultados en las compañías de anime. ¿Entonces cuál es la solución? No sabría decirlo (bueno, sí que sabría pero eso implica un trabajo como consultor altamente remunerado que estaría encantado de prestar al cliente adecuado).

¡Mi desafío! ¡Industria del Anime! ¡Aquí esta tu oportunidad para sobrevivir! ¡Sal al exterior y deslumbra al mundo!

Texto por Scott Frazier | scott@x.age.ne.jp
Traducción por Oriol Rosales [Uri] | org@tinet.org



NADESICO: The Princess of Darkness



TRAS EL EXITO

The Princess of Darkness es continuación de la exitosa serie de TV emitida en Japón entre 1996 y 1997. Realizada conjuntamente al manga de Kia Asamiya (a pesar de que éste tenga notables diferencias argumentales y menos pretensiones), la serie estaba producida por Xebec, ING y Tokyo TV; y dirigida por Tatsuo Sato, con diseños de personajes del célebre Keiji Goto (*Bakuretsu Hunter, Hyper Police*...). La clave de su éxito se basaba en el carisma de sus personajes, un guión repleto de misterios, mucho humor inteligente, espectaculares batallas de mechas y continuas referencias a series o tópicos del mundo del anime. La muestra más clara de esos homenajes la tenemos en Gekiganger-3, una ficticia serie de mechas al estilo de Go Nagai, que es visionada constantemente por los tripulantes de la nave, y que acabó gustando tanto en Japón que salió una OVA aparte.

La historia original transcurría en el año 2196, cuando la Tierra está siendo atacada por una serie de robots sin tripulación procedentes de Júpiter. Perdidas ya las colonias de Marte y la Luna, y ante la impotencia del ejército, la empresa privada Nergal construye la nave de combate Nadesico para velar por sus intereses. Capitaneada por la alocada Yurika Misumaru, a la Nadesico acaba llegando Akito Tenkawa, su antiguo "amor" de la infancia, un chico introvertido con un trágico pasado. Entre diversas misiones y el desarrollo de las relaciones entre los personajes, vamos descubriendo poco a poco las verdaderas intenciones de Nergal y la auténtica identidad de los atacantes: se trata de los descendientes de una facción rebelde de colonos de la Luna que fue expulsada por el Gobierno de la Tierra hace 100 años, debiendo refugiarse a la fuerza en Júpiter. La batalla final se desarrolla en Marte, con los tripulantes de la Nadesico enfrentados a las fuerzas de Júpiter y Nergal por la posesión de unas ruinas que permiten la teleportación de objetos y personas, un arma decisiva a la hora de ganar cualquier guerra, concluyendo la serie en un final muy abierto.

Texto por [Noguiraki]

Con el mismo staff técnico que la serie, la película, estrenada en 1998, retoma el argumento de la serie 3 años después del final de ésta, cuando al fin la Tierra y Júpiter han logrado la paz. Nuestra protagonista es Ruri Hoshino, la antigua operadora del ordenador central de Nadesico, además del personaje más popular entre los otakus japoneses, mientras que Akito y Yurika murieron aparentemente en su viaje de luna de miel. La amenaza a la que Ruri debe enfrentarse es un nuevo ejército reunido por el antiguo Presidente del Gobierno Antiterráqueo de Júpiter, que desea vengarse de la Tierra y sus antiguos camaradas. Kusakabe ha conseguido hacerse con las ruinas de Júpiter y para poder utilizarlas secuestró a Akito y Yurika, ya que sólo los nativos de Marte como ellos pueden controlar la teleportación de seres vivos, una habilidad necesaria para su plan de conquista. Aunque Akito logró escapar, Yurika quedó fusionada con las ruinas. Para combatir esta situación, Ruri Hoshino es nombrada capitana del Nadesico C y decide reunir a la antigua tripulación.

La película puede ser difícil de seguir para los que no hayan visto la serie, ya que no nos pone en muchos antecedentes de lo que ha pasado anteriormente, ni siquiera en esos 3 años de intervalo. El guión, sin ser una maravilla, al menos consigue engancharte hasta al final, aunque uno de los mayores alicientes de este tipo de productos se base en ver qué ha sido de la vida de los personajes. En este caso, acaba apareciendo con mayor o menor protagonismo todo el casting original, con la inclusión de 2 nuevos personajes: Haley Mabiki, un niño superdotado enamorado de Ruri, y Saburota Takasugi, un oficial con aires de playboy de procedencia jupiteriana.

En lo que más difiere respecto a la serie original es en su tono serio, motivado por la tragedia ocurrida a Yurika y Akito y su pérdida de protagonismo, ya que mucho de los golpes de humor originales se basaban en su curiosa historia de amor y los típicos problemas de Akito con el resto de féminas de la nave. Otra cosa que se echa en falta son los videos de Gekiganger-3 que mencionábamos anteriormente, aunque siga presente con guiños en forma de merchandising y videojuegos.

Técnicamente, la película cuenta con un nivel de nivel de animación correcto, sin demasiados alardes, utilizando discreta pero eficazmente los gráficos generados por ordenador (cortesía de ING), superando la media de películas japonesas de animación estrenadas en cine.

La versión que nos ha ofrecido Locomotion tiene un buen nivel de traducción, bastante mejor que el de algunas que salen por aquí, y un doblaje bastante correcto, aunque ya se sabe que las comparaciones son odiosas, y entre otras cosas lamento que nos quedemos sin oír la característica voz original de Ruri.



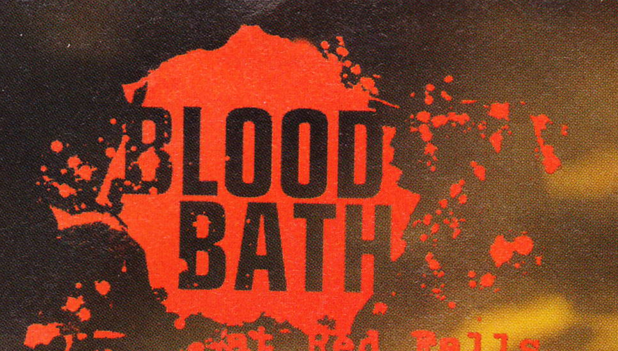




Canal: Locomotion (España y Latinoamérica)
Duración: 84 min. [Confirmados más pases]

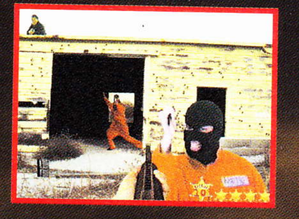




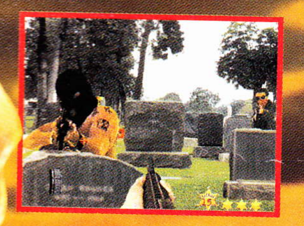


Acaba con todos
y sobrevivirás...













Ha llegado el momento de limpiar
la ciudad de asesinos y criminales.
Tú y tus armas contra un ejército
de delincuentes, en diversos escenarios.
Pero cuidado, ¡tú eres su próximo objetivo!

MIDAS

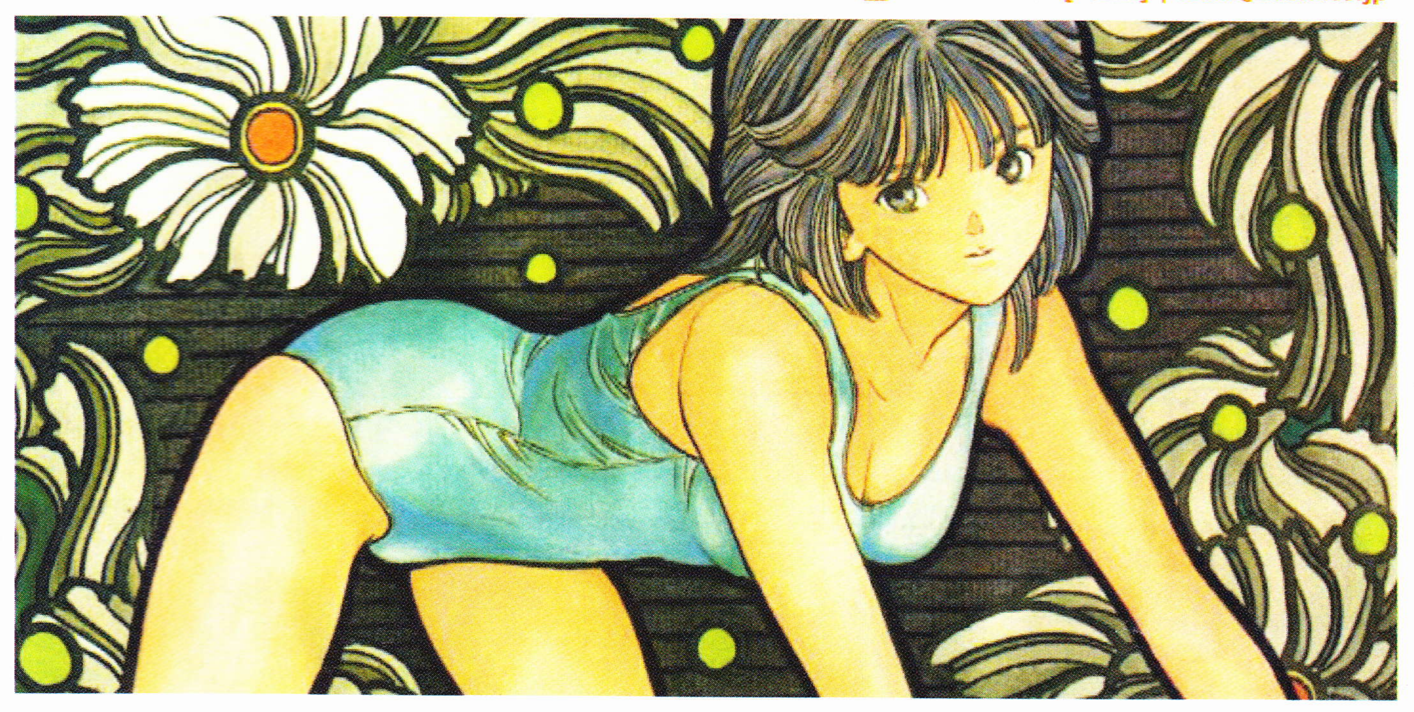
Lo encontrarás en:



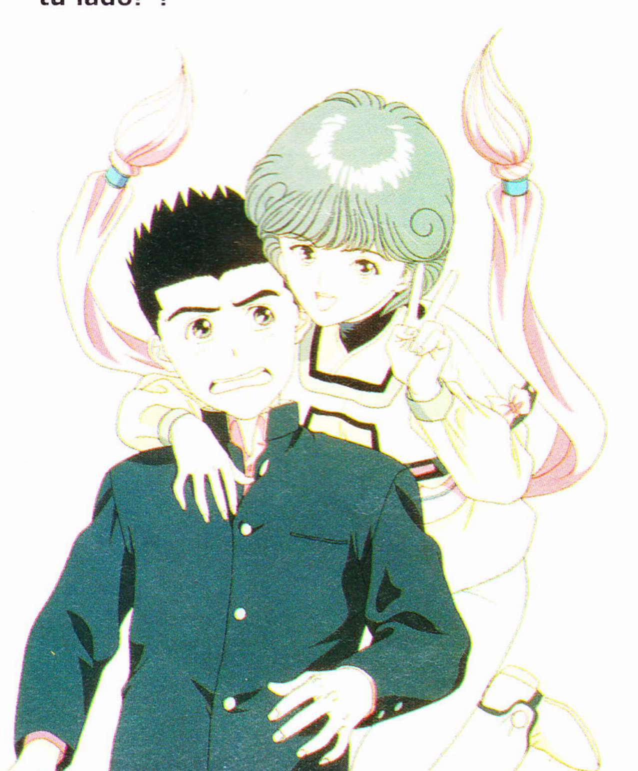
Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84

Video Girl Ai
Gokuraku abre en España

Lorena Perez [Tsuki] | tsuki@sushi.co.jp



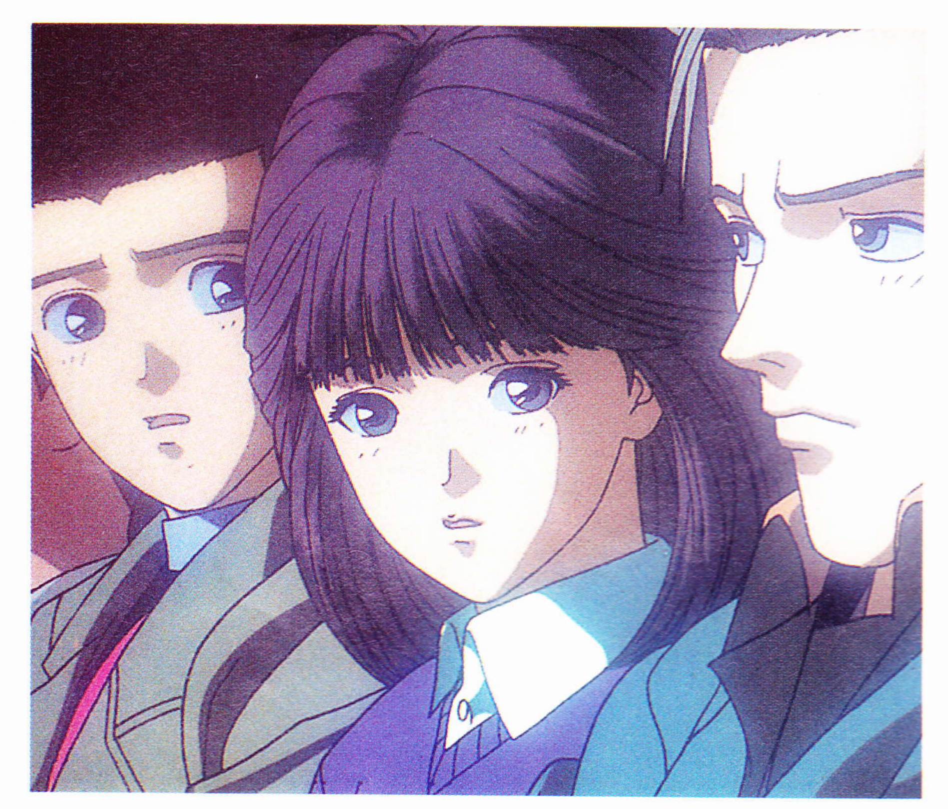
¿Qué sentirías si tras un desengaño amoroso, una preciosa chica te dice: "me necesitas desde lo más profundo de tu corazón, ¡a partir de hoy estaré siempre a tu lado!"?

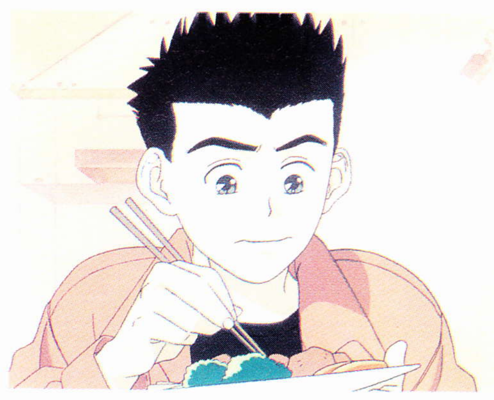


Hemos estado esperando mucho tiempo pero, ¡por fin!, podemos disfrutar de las OVAs de *Video Girl Ai* gracias a Dynamic SK. Ya sea en video para el Salón del Manga, o por Vía Digital en el canal Buzz (la emitieron por primera vez el pasado día 24 de Septiembre) llega a España la esperada versión animada de este exitoso manga de Mazakatzu Katsura.

Dynamic saca a la venta las seis OVAs del mismo modo que lo hicieron en Japón, es decir, en edición de lujo. Seis cintas, cada una con un OVA de 30 minutos en español, la misma en japonés subtitulado, y un "Bonus Theater" (de unos 5 minutos) al final. Profundizando algo más en lo de los Bonus, decir que en las tres primeras aparecen Yota y compañía en SD, hablándonos en plan cómico sobre la serie; y que en las dos siguientes tenemos una entrevista con el mismísimo Katsura (¡podemos verle dibujando!), y Noriko Sakai, una idol bastante famosa y amiga de nuestro autor preferido (fue en ella en quien Katsura se inspiró para crear el diseño de Ai).

Pero no corramos, remontémonos un poco en el pasado, cuando este manga aún no existía y su autor andaba buscando ideas. Por sugerencia de su editor, Katsura decidió crear una historia de amor para su próxima obra, ¡y que







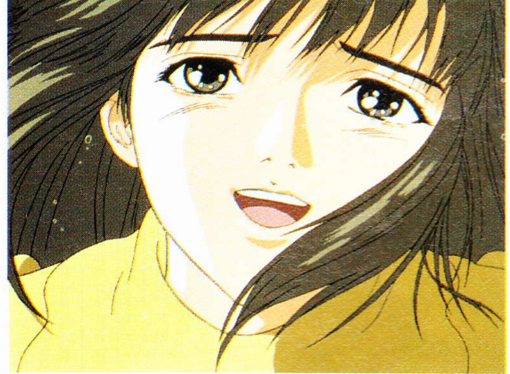
historia!. Para los que no conozcan el argumento de *Video Girl Ai* (iherejes!), aunque dudo que sean muchos, daré una pequeña referencia.
Yota es un chico tímido con escaso éxito entre las chicas (eso al principio por que luego arrasa), que está enamorado de Moemi, su compañera de clase. Esta a su vez, lo está de Takashi, el mejor amigo de Yota, por lo que la situación destroza moralmente a nuestro protagonista.
Hasta el momento no es una idea muy original, pero es entonces cuando Yota encuentra el Gokuraku, un extraño videoclub en el que alquila, atraído por su portada, la película de Video Girl Ai. Cual es su sorpresa cuando tras insertar la cinta en el vídeo y darle a play, comienza a salir de la pantalla la hermosa chica de la carátula. Se trata de Ai... Ella le consolará de su desengaño amoroso.

Un paso lógico

Después del apoteósico éxito del manga, era de esperar su inmediata versión animada, pero mientras se debatía el formato de producción (serie de OVAs o de TV), se realizó una película de imagen real que yo misma os comentaría de no ser por que no me han dejado... grrrr
(NdEM3: no te enfades que en el próximo número vamos a dedicarle un artículo enterito).
Una vez hubo terminado el manga, Shueisha unida a JVC decidió finalmente realizar una serie de OVAs que salió al mercado japonés el 27 de Marzo de 1992. En éstas se recoge parte de los tres primeros tomos del manga, debido a que Mizuho Nishikubo, su director, decidió centrarse en las relaciones de los protagonistas, dejando de lado la parte más trágica de la obra.
Goto Takeguki, responsable de la animación, afirma que la mayor dificultad que encontró a la hora de enfrentarse a este trabajo fue el diseño de personajes. Debido al gran detallismo de Mazakatzu Katsura frente a que en la animación esto tiene que ser simplificado, no fue fácil el lograr un punto intermedio en el que se respetase la imagen original.

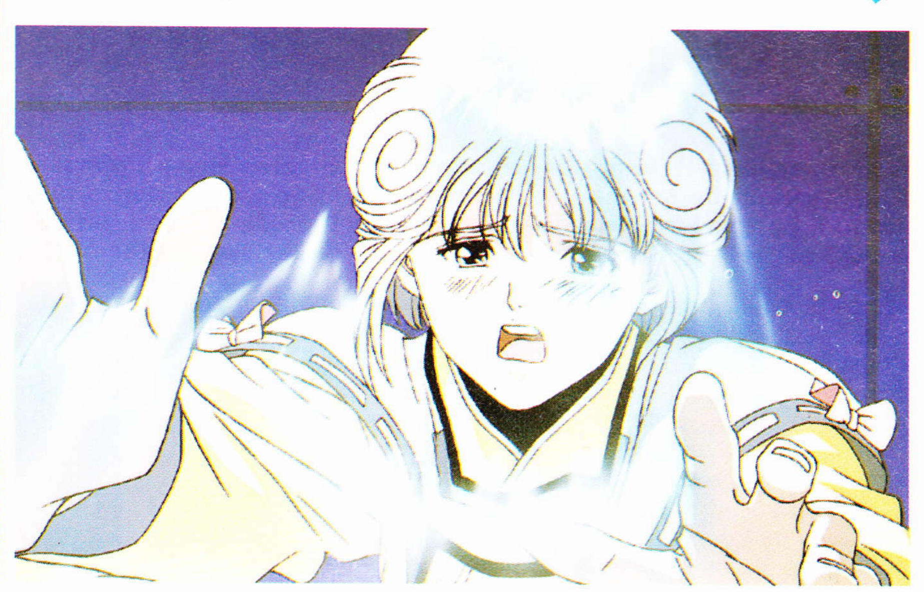


Moemi tan dulce como siempre... ¡Maldita Ai! ¡¿Por qué le quieres robar a Yota?!



"Los factores económicos siguen oprimiendo el mercado del Anime"





¿Diferencias?

La gran diferencia que hay entre la versión animada con respecto al manga, aparte del color del pelo de Ai y Takashi que en el manga es rubio y en las OVAs castaño, es el final. En el manga, los personajes son más apasionados ya que Yota y Ai pasan por muchas desgracias antes de tener claros sus sentimientos. Además, no son pocas las escenas creadas exclusivamente para el anime, tales como en la que Yota acompaña a Moemi en su cita con Takashi al cine, o el propio comienzo, donde se nos muestra un Yota "rechazado" nada más empezar para más tarde introducir las primeras escenas del manga donde habla con moemi en flashbacks.

Veredicto

El anime posee un colorido uniforme debido a que destacan los colores cálidos y de tonos pastel. Algo bastante ñoño ahora, pero que en los 90 era todo un estándar. La calidad general es alta aunque en lo referente al opening, la cosa cambia. Este es soso, poco logrado y carente de fuerza, no obstante, goza de una banda sonora que, al igual que en el resto de la serie, se ajusta a la perfección a lo que se espera de ella. Por cierto, ¿sabíais que Katsura canta en tres de las canciones de la bso? Pues sí, y las tenéis en el CD así que no os las perdáis (Ashita wa ashita, Kokoro no mizutamari, y Mada minu yume).





Arriba, Noriko Sakai se parece más a Moemi. Abajo, la película de VGAi donde Yota tiene un ramarazo que te cagas...





Fecha de emisión: Tercera semana de Enero del 2000
Horario: 18:00-18:30 Cadena televisiva: NHK BS 2
Número de Episodios: 26

Director: Mizuho Nishikubo
Basado en una historia original de Masakatsu Katsura
Producción: I.G. Tatsunoko
Diseño de personajes: Takayuki Goto
Animación: Takayuki Goto y Kazuya Kose

PERIPLO

Crónicas de Mesene

En la misteriosa Helmántica, ciudad de hechiceros tiene lugar una invocación. Leonor, priora de los magos, recibe la visión de que un negro futuro se cierne sobre el reino. Eocar el innombrable, un antiguo Dios de Mesene, ha regresado para hallar uno de sus artefactos de poder: el Cuerno de las Tormentas.

Tras este oscuro presagio, Leonor se decide en partir en la búsqueda de tan poderoso instrumento antes de que sea demasiado tarde. Pero antes acude a su viejo amigo Bezerik, un mago de tres al cuarto que por accidente mató a su padre y maestro, cogiéndole de paso miedo a la alta magia (aunque de vez en cuando nos sorprenderá con extraños conjuros olvidados en el albor de los tiempos). Ahora Bezerik vive como enterrador, sacándose un sobresueldo con la venta de pociones junto a su amigo Álvar. Este es un espadachín de destreza inigualable a lo Iñigo Montoya (personaje de La Princesa Prometida, una película que pase viendo durante gran parte de mi infancia un par de veces al día... -sí, la he de haber visto unas ciento y pico de veces o más, ¿qué pasa?... aun me acuerdo de todos los diálogos, ¿y qué?), un personaje un poco golfo pero con un gran sentido del honor.

Es en este punto, y justo antes de que Leonor se encuentre con ellos, cuando debido a su increíble capacidad para meterse en líos se ven inmiscuidos en un problema con la justicia, de modo que sus alternativas no son muchas: que toda la guardia se les eche encima o poner rumbo a la riqueza y aventura.

El ya mencionado Cuerno de las Tormentas se encuentra en la antigua ciudad de los Elfos y tras poner rumbo a esta es cuando conocen a Borin, un tozudo enano -que raro- contramaestre del barco en el que se encuentran y que se incorporará junto con su terrible maza al decidido grupo de aventureros.

Para ponerle las cosas difíciles a nuestros amigos, encontraremos al poderoso Iarbas, señor de la lujuria (uno de los siete señores de Eocar) que anda tras el Cuerno y cuyos sicarios son huesos duros de roer: Etbal el mago; Iarnid la sirena; las espadachinas gemelas Jan y Janis de Rávena; Adar de Ys (la desaparecida gran ciudad élfica), la espada del mar; y el gigantesco Baedix.





"Mesene se ha situado como la última esperanza del manga autóctono"

PD: A título informativo... ¿a que no sabéis que existió una región real llamada Mesene? Pues sí. Estaba situada en el actual Golfo de Iraq, se fundó en el año 369 y tuvo un significado crucial para la historia de Grecia puesto que imposibilitó para siempre la recuperación de Esparta. Más información en vuestro libro de historia. ^_^

manga español de primera

Si hay un título español que ha sabido encajar con los gustos del lector y que destaca sobre los demás, ese es *Crónicas de Mesene*. Ya sea en su primera parte de 4 números aparecida bajo la línea Laberinto de Planeta, o en su segunda de 7 con la editorial asturiana Dude (*Cantares*), *Mesene* se ha situado como la última esperanza del manga autóctono.
Ahora, *Periplo* llega con José María Reyes (*Sirius, Nacional 666*, y *Luna*) como nuevo dibujante sustituyendo a Mateo Guerrero, pero manteniendo a Roque González como guionista y a Aure Jiménez como entintador. Es un cambio necesario para que Mateo pueda cumplir con sus otros proyectos, pero sin dejar colgada innecesariamente esta saga. Creedme, no tenéis por qué preocuparos puesto que Reyes tiene muchísimo talento, un estilo similar y es tan detallista como el anterior.
Con esta nueva historia, el universo de Mesene sigue definiéndose ganando en profundidad y solidez. Los protagonistas, aunque son todos nuevos, se encontrarán al comienzo de la historia con Baran y Ragnar puesto que parten de la misma ciudad. Además, a lo largo de esta nueva serie, reaparecen antiguos conocidos como Adaris (una de las dos elfas oscuras que iban con Morgalad en la historia originaria) o Rolfson (el barquero que aparece en las primeras páginas de *Cantares*), un personaje que cobrará una importancia tremenda.
En fin, que os puedo decir más. Dragones esqueleto, tritones, cíclopes, sirenas y un amplio elenco de criaturas mitológicas bellamente situadas en los más fabulosos parajes harán de Periplo una aventura de fantasía heroica que sin duda no os aburrirá... el resto tenéis que descubrirlo por vosotros mismos.



CRÓNICAS DE MESENE: PERIPLO	
Guión: Roke González	Números: 6
Lápiz: José María Reyes	Precio: 275 ptas.
Tinta: Aure Jiménez	Edita: Dude Comics

GOLDENBOY

Producido por Sueisha, Kss Films y Super Jump Video, el anime de Goldenboy está basado en una diminuta parte del manga original creado por Tatsuya Egawa. En realidad, las historias de los cinco primeros OVAs pertenecen tan sólo al primer tankoubon, de un total de ocho, mientras que el último no está basado en el manga.

¿De qué va?

Empezaré hablando de su protagonista, Oe Kintaro, un chico soñador de 25 años que siendo estudiante de Derecho de la Universidad de Tokio, deja los estudios justo antes de graduarse (a pesar de tener todos los créditos necesarios) para recorrer todo Japón para aprender más sobre la vida en general. Así, un buen día coge su mochila y su bicicleta preferida (una Crescent Moon) y se lanza a vivir sus hilarantes aventuras.
Cada vez que Kintaro llega a una nueva ciudad se dedica a algún trabajo temporal, teniendo siempre la suerte de estar rodeado de chicas, por las que se verá fatalmente atraído.
En la mayoría de las OVAs, Kintaro será despreciado por el sector femenino, hasta que la valía de este chico haga ver a las féminas su talento natural para realizar cualquier cosa que se proponga...

OVA 1

COMPUTER STUDIES

Oe va por la calle paseando en su bicicleta, cuando es atropellado por un Ferrari. Del coche sale una rubia despampanante que le da nada más y nada menos que 10.000 $ para que arregle su destrozada bicicleta.
Ese mismo día Oe va a una empresa de aplicaciones informáticas a buscar trabajo, y se encuentra con que la jefa es la chica que le atropelló. Allí consigue un trabajo como limpiador de retretes, cristales, etc... Mientras, va aprendiendo a programar en c-base (ya había aprendido basic practicando con un ordenador hecho de cartón y periódicos) con lo que le va contando el personal femenino de la empresa.

OVA 2

THE TEMPTATION OF THE MAIDEN

Oe Kintaro comienza a trabajar para Juzo Katsuda, alcalde de Kogane, el cual se prepara para las próximas elecciones.
Pronto, conoce a Naoko, la hija de su jefe, una lotita que se hace la inocente, y que conseguirá meter en problemas al pobre chico. La chica le pide a Kintaro que le enseñe matemáticas, aunque su verdadera intención es la de jugar con él y sus hormonas.

OVA 3

DANGER! THE VIRGIN´S FIRST LOVE

Esta vez comienza a trabajar en un restaurante de Ramen, donde conoce a Noriko, la bella e inocente hija del propietario. También conoce a Mr. Kogure, el chico del que está enamorada Noriko, y al que está agradecida por haber salvado a su padre, llevándole al hospital tras ser atropellado.

OVA 4

SWIMMING IN THE SEA OF LOVE

Kintaro entra en una piscina a pedir trabajo como instructor tras ver a una chica deslumbrante que entra en ella. Una vez allí, le ponen a prueba, dándose cuenta de que ni siquiera sabe nadar.





Kintaro hará cualquier cosa con tal de aprender algo nuevo

HABLANDO DE EGAWA

Tatsuya Egawa, discípulo de Hiroshi Motomiya (un legendario y prolífico manga-ka), saltó a la fama cuando ganó un concurso del Comic Morning, gracias a su historia *Don´t Give Up*. Actualmente es considerado como uno de los autores mas innovadores e inteligentes de la industria, gracias en parte a su equipo de talentosos ayudantes. Es tal la importancia y confianza que le da Egawa a sus asistentes que en la cubierta de sus obras siempre aparece la firma: "Egawa and his assistsnts".

Aunque *Goldenboy* sea la obra que más conozcamos de este autor, no es ni la primera ni la última. El maestro Tatsuya cuenta en su haber con una gran variedad de obras, entre las que cabe destacar:

- *Magical Taruuto Kun*: Es una de sus obras más conocidas y cuenta con una serie de TV y varias películas. Honmaru Edojou es un estudiante de quinto de primaria, débil y sin éxito hasta que aparece en su vida el pequeño mago Taruuto. La magia de Taru ayudara a Honmaru a tener éxito con las chicas, vencer a los más fuertes del colegio...

- *Last Man*: Un par de hermanos encuentran un día a un chico desnudo, tirado en la calle. Deciden ayudarle y llevarlo a su casa, pero no saben a que se atienen...

- *Deadman*: Es la última obra de Egawa, publicada en la revista mensual Allman. Trata sobre mitología vampírica, y la acción se sitúa en una universidad.

- *Be Free*: Historia –autobiográficasegún algunos- sin prejuicios sobre Sasanishiki, un profesor de matemáticas. Contiene abundantes escenas de sexo, e interesantes argumentos secundarios.

- *Madou tenshi Unpoko*: Un extraño ser con cabeza en forma de cucurucho de helado y grandes ojos redondos llega a la tierra. Su objetivo: crearle problemas a la gente.

- *Tokyo Daigaku Monogatari* (*Tokio University Story*): Considerada como la obra cumbre de Egawa, es una historia parecida a Goldenboy en ciertos aspectos, aunque con una historia bastante más compleja y hentai.



B@!!S THE WALL

Mientras descansa de un largo viaje en un puerto de montaña, Kintaro ve a una motera, que se pone caliente y ¡haciendo el amor con su motocicleta! Cuando termina sale disparada con su moto... Kintaro se propone conocerla y sale en su persecu-ción a golpe de pedal.

Destacar en este OVA la carrera en la bajada del puerto de montaña entre la chica y nuestro protagonista. Ralla lo absurdo, delirante y surrealista, con un Kintaro que hará lo imposible para alcanzar a la chica, desde tirarse por un precipicio para cortar camino, volar, o colgarse del tendido eléctrico a usar un coche como remolque. Todo por que ella le ha prometido que si gana la carrera... ya sabes H_H.

OVA 6

ANIMATION IS FUN

Kintaro entra en un estudio de animación como ayudante donde tiene como jefe al propio Tatsuya Egawa. El estudio se enfrenta a su inminente desaparición si no completan una película en un tiempo récord.

En este OVA, creado específicamente para la animación, se muestra la dureza y el mérito que tiene trabajar para un estudio de animación.

¿LO BUENO, SI ES BREVE...?

La verdad es que un anime tan excelente como este se te hace cortísimo, y es que se te pasa volando riéndote con las payasadas de su protagonista.

Goldenboy tiene humor a raudales, sexo light, historias divertidísimas y desenfadadas. Concluyendo, tenemos un anime que reúne todos los ingredientes para ser editado en nuestro país, y sin embargo, parece que ninguna compañía se lo ha planteado (NdEM3: Bueno, para ser exactos, Selecta Visión se lo planteó y llegó a anunciarlo como parte de su lista de lanzamientos, pero hoy por hoy afirman no tener intención de editarlo...) ¿Cual es el problema? ¿Por qué a estas alturas, con la situación actual del anime en nuestro país, no hemos podido disfrutar de Goldenboy doblado o subtitulado en nuestro idioma?

Yo desde luego no lo sé, máxime cuando veo día tras día aparecer videos insulsos, de calidad ni remotamente comparable a la de Goldenboy.

En fin, esperemos que el tiempo, y este artículo (^_^) hagan recapacitar a las compañías españolas (NdEM3: Os juego lo que queráis a que sacarán tanto el manga como el anime), y podamos gritar al unísono ¡¡¡Benkyo, benkyo, benkyo, benkyo, BENKYO!!!, como el bueno de Kintaro Oe.

Texto por Raúl Javier Márquez | otakiu@wanadoo.es

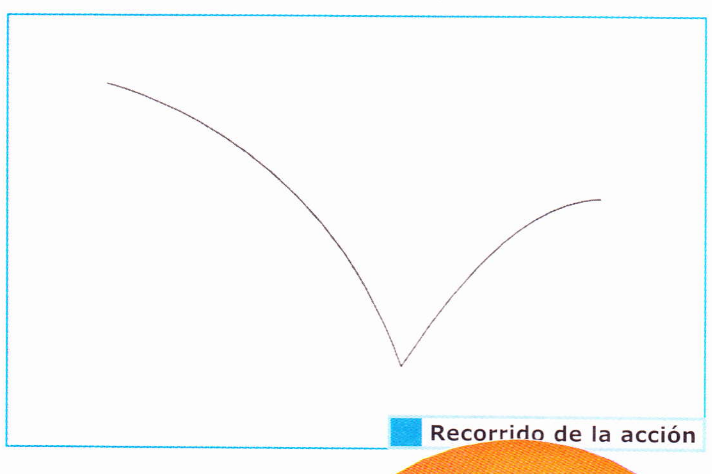
Movimiento de una

Bienvenido al primer taller de animación que una revista pone en marcha. Sí, es cierto, Mangazone tenía algo parecido, pero en realidad no enseñaba nada útil o práctico para este menester, así que no cuenta.

Para empezar, vamos a analizar la animación del movimiento de una pelota. Este sencillo ejemplo incluye muchos de los aspectos que un animador utiliza a diario en cada escena en la que trabaja. Principios tales como el recorrido de la acción, el timing, dibujos clave e intermedios, deformación y velocidad... Sigue los pasos que encontrarás a continuación y ya verás como te sorprendes de lo fácil que resulta.

paso 1

Dibuja el recorrido de la acción, es decir, el camino que seguirá el movimiento por la pantalla. La mayoría de objetos se mueven mediante arcos, no con rectas.

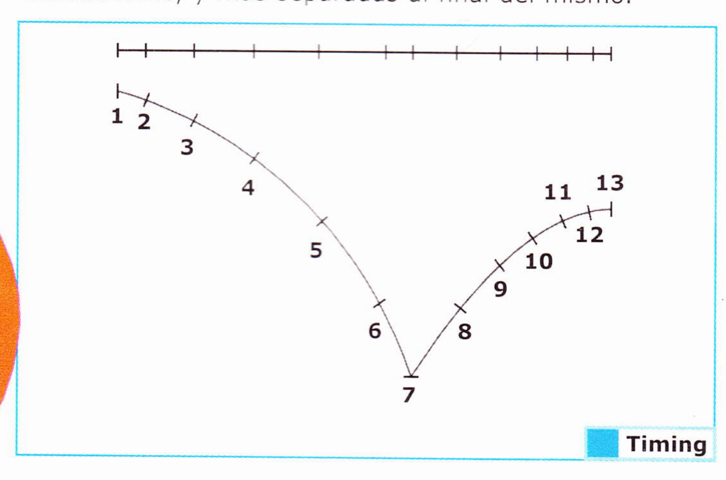


Recorrido de la acción

paso 2

Planea el timing de la pelota sobre el recorrido de la acción. En animación se conoce como timing a la representación del movimiento en la línea temporal. Así podemos saber dos cosas: en que lugar se encontrará el objeto en un determinado momento, y cuan rápido es el movimiento de este. Explicando mejor esto último, decir que cada marca del timing es un dibujo a realizar, por lo que, contra más cercanas estén entre sí, más lento será el movimiento, y contra más lejanas, más rápido.

De este modo, en nuestro ejemplo, las marcas están más cerca unas de otras al principio del movimiento descendente, y más separadas al final del mismo.



Timing

paso 3

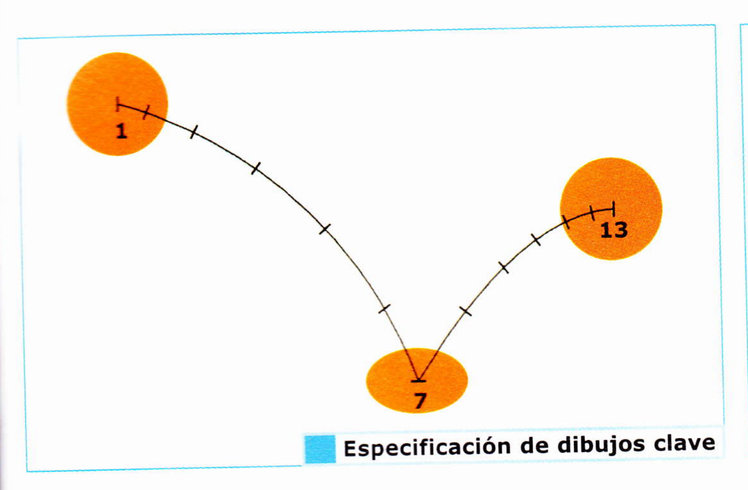
Es el momento de especificar los dibujos clave en el timing. Estos son los dibujos de comienzo y fin del movimiento, y en los que el personaje u objeto cambian de dirección.

En este caso, los dibujos clave son los correspondientes a las marcas 1 (inicio), 7 (impacto) y 13 (final). Es importante que para mejorar la ilusión se le aplique cierta deformación al objeto, aunque manteniendo su volumen.

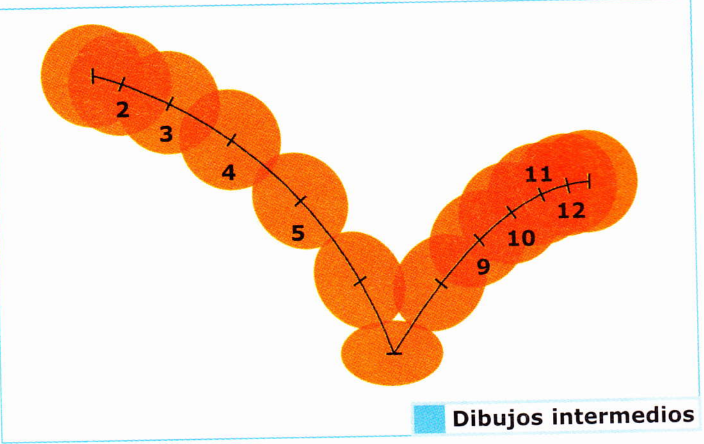
"Con este sencillo ejemplo aprenderás los fundamentos básicos"

Pelota

“Experimenta y mándanos tus propias animaciones”



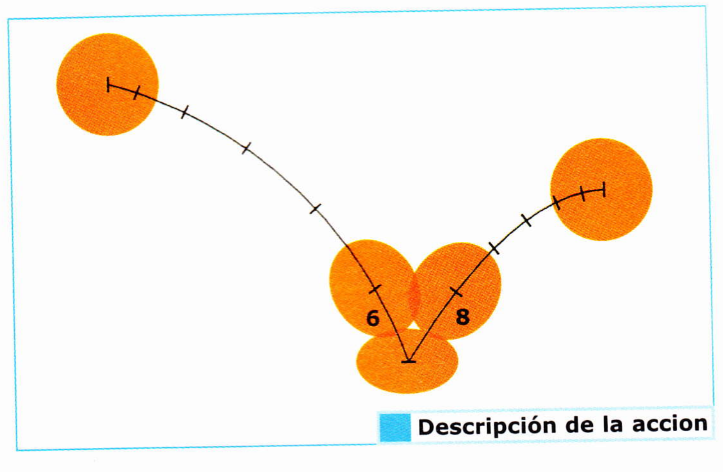
Especificación de dibujos clave



Dibujos intermedios

paso 4

Dibuja ahora los correspondientes a las marcas 6 y 8, que aunque no son dibujos clave (son intermedios) ayudan a describir la acción.
Si te fijas en el gráfico, verás que los dibujos de estas marcas aparecen ligeramente deformados.



Descripción de la accion

paso 5

Finalmente realiza el resto de dibujos intermedios (del 2 al 5 y del 9 al 12) que son los encargados de dar fluidez a la animación. En las empresas de animación, es en este punto donde se congregan el mayor número de empleados (los llamados inbetweeners) ya que es el más laborioso.

ANIMACION DIGITAL: ANIMO

Este software de animación asistida por ordenador desarrollado por Cambridge Animation Systems (una compañía afincada en el Reino Unido) es el líder mundial en estaciones de trabajo. Lo utilizan más de 1400 empresas entre las que encontramos algunas como Production I.G, Studio Deen, E&G Film, J.C. Staff, AIC, KSS, Asahi Pro, Noside, Xebec, Madhouse o Gainax. Todas ellas lo utilizan en sus producciones, ya sean largometrajes, OVAs, series de TV, animación para videojuegos, proyectos multimedia o anuncios publicitarios. Algunos ejemplos incluyen títulos como Ghost in the Shell, Tales of Destiny o Daiundokai que en el terreno de los videojuegos lo utilizaron para sus respectivos openings. También animes como Taiho Shichau Zo!, Bubblegum Crisis 2040, Record of Lodoss War, Steam Detectives o Rurouni Kenshin, así como largometrajes de la talla de Blood o Jin-Roh lo utilizaron de forma contundente.
Disponible para Windows NT y Silicon Graphics, es un paquete compuesto por cuatro módulos: uno de escaneado, otro de retoque y coloreado, uno de composición de escena, y otro de renderizado (el que realiza todos los cálculos necesarios para unir todo en un único fichero de audio-video). Este último es capaz de aprovechar el potencial de todas las maquinas que estén conectadas en red para acelerar el proceso.

www.animo.com

Para ver el resultado puedes utilizar la manera más rustica (cada dibujo ordenado en una hojita formando una especie de cuaderno, y las pasas rápido), o la más sofisticada (escaneas los dibujos y sirviéndote de algún programa que te permita hacerlo los unes creando un fichero avi, flc o gif animado). No te cortes, experimenta y mándanos tus propias animaciones para que las incluyamos en el CD.

Texto e imágenes por Miguel Michán | gainax-owner@onelist.com

Queremos convertir esta sección mes a mes en un rincón para todo lo que pueda definir a la "Generación Otaku" española. Nos interesan tus opiniones, tus intereses y sobre todo, tus gustos. Por ello, nos gustaría que participases poniéndote en contacto con nosotros, ya sea por e-mail (shirase@aresinf.com) o por correo (Revista SHIRASE. Ares Informática, S.L. Avda./Mare de Deu de Montserrat 2 bis. 09870 Sant Joan Despí (Barcelona)). También esperamos impacientes tus cartas. Queremos que nos mandes tus dibujos y nos lo cuentes todo. Tsuki, nuestra correera, contestará a todas y cada una de ellas.

ESPAÑA

anime más vendido

1	Cowboy Bebop #9
2	City Hunter 3 #3
3	La Princesa Mononoke
4	Neon Genesis Evangelion #1
5	Cowboy Bebop #8
6	Neon Genesis Evangelion #9
7	Serial Experiments Lain #6
8	Arc the Lad #2
9	Serial Experiments Lain#5
10	Getter Robot #1

Datos facilitados por Akira Comics

manga más vendido

1	I"s #16
2	Ruroni Kenshin #9
3	X #4
4	Solamente tú (fascículo)
5	Eden #5
6	Brain Powered #2
7	One Piece #10
8	Anton #5
9	Hentai #5
10	Dokan #27

Datos facilitados por Akira Comics

JAPÓN

anime más vendido (LD)

1	Card Captor Sakura
2	Furi Kuri
3	Sakura Taisen 2
4	Card Captor Sakura
5	Taiho Shichau Zo!
6	"Turn A" Gundam
7	Betterman
8	DiGi Charat
9	The Big O
10	Kôtetsu Tenshi Kurumi

Datos facilitados por Original Confidence Research Company

manga más vendido

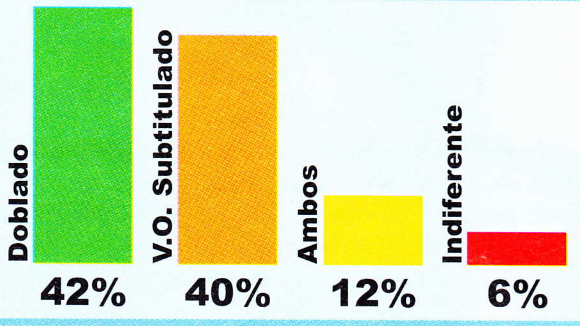
1	Hanazakari no Kimitachi
2	X
3	Peach Girl
4	Flame of Recca
5	Inuyasha
6	Fruits Basket
7	Salaryman Kintaro
8	Kaiooki
9	Initial D
10	Kamikaze Kaitou Jeanne

Datos facilitados por Animaxis

ENCUESTA

¿Cómo prefieres que editen tus animes favoritos?

Hace cosa de un año realizamos una encuesta difundida principalmente por Internet en la que hacíamos esta pregunta. Ahora ponemos aquí el resultado de la misma, con la intención de repetir la misma en futuros números y así ver como han evolucionado vuestras preferencias.



Y la pregunta para el mes que viene es:

¿Qué género preferís?
- Acción
- Fantasía Heroica
- Humor
- Terror/Suspense
- Ci-Fi/Mechas
- Hentai
- Otro





JAPÓN

anime más votado

1	Mobile Suit Gundam
2	Lupin III
3	Doraemon
4	Dragon Ball
5	Space Battleship Yamato
6	Heidi
7	Neon Genesis Evangelion
8	Kyojin no Hoshi
9	Ashita no Joe
10	Detective Conan

Datos facilitados por Animax TV, Brutus y videclubs Tsutaya

Puesto que aún no podemos contar con datos vuestros, hemos decido utilizar para las tablas de anime y personajes más votados los correspondientes a una encuesta realizada por el canal de TV japonés Animax, la revista de hombres Brutus -no es broma- y la cadena de videoclubs Tsutaya. Participaron un total de 187373 otakus cuyos votos se utilizaron para elaborar unas listas de los 100 mejores títulos, canciones y personajes del anime de todos los tiempos.
Como curiosidad comentar que después, se emitió un especial de 30 horas ininterrumpidas con los animes de este ranking.

En siguientes números, serán vuestros votos los que contarán en estas listas, así que ya sabéis: decidnos vuestro anime, manga y personaje preferido.

COLUMNAS

¿Auge del Anime?

¿Auge del anime? ¡Ah, sí! El auge del anime. En detrimento del manga, además. Bueeeno, ¿y qué os puedo contar yo sobre eso? Supongo que nada que no sepáis. O quizá sí. El caso es que yo recuerdo otro auge del anime en TV, que casualmente también coincidió con una expansión de la oferta televisiva. Hablo de principios de los noventa, cuando aparecieron las privadas y las autonómicas. Hasta entonces sólo había estado la televisión nacional en plan monopolio, y de golpe y porrazo llegaron otras cadenas deseosas de captar público peeeero, con poco presupuesto. ¿Cómo solucionar esto? Fácil, programas cutres y/o baratos. Así pudimos ver a la peor Antena3 de la historia (peor incluso que la actual, sí, ya sé que resulta difícil de concebir pero es así) o a un Tele5 que daba vergüenza ajena entre sus Mamma Chicho y su único presentador, Emilio Aragón. Por supuesto, como había que llenar muchas horas, se pillaron cosas baratas y hasta cedidas de las hermanas europeas. Y entre ellas estaba el anime.
Pero bueno, de eso hace mucho. Aquello llevó al boom del manga y todo eso que tantas veces se ha tratado, pero no es eso lo que hay que comentar. Hay que hablar del resurgimiento que tiene el tema ahora. Pues bien, es cierto, hay un resurgimiento del anime, y, casualmente, coincide con la aparición de las plataformas digitales (y de la burrada de canales que eso conlleva). ¿Casualidad? Lo dudo, aunque creo que la cosa sí va a ser diferente. Diferente porque ahora ciertos canales, en vista de que el género tiene un público poco numeroso pero fiel, se van a especializar, con lo que siempre existirá oferta. No se van a ir hacia otras cosas más comerciales como ocurrió hace diez años, ahora la cosa se estabilizará, ya que precisamente una plataforma digital tiene que tener oferta y variedad, no cien canales iguales, si una plataforma digital hiciera lo que hace años Antena3 y Tele5 tendríamos cien canales con Gran Hermano o sucedáneos, y evidentemente eso no puede ser, así que tranquilos que tendremos anime para rato.
¿El manga? ¿En serio queréis que hable de por qué está de capa caída mientras el anime parece en auge? ¿En serio no lo sabéis? Joder, pues es fácil: el anime lo paga papá y sólo tienes que sentarte en tu sillón para verlo, mientras que el manga tienes que a) Desplazarte hasta alguna tienda especializada para adquirirlo y b) Pagarlo normalmente de tu bolsillo ya que ahí no es tan fácil engañar a papá porque en los mangas no hay ni fútbol ni toros. Es así de simple. Es así de triste.

Lázaro Muñoz

Seamos sinceros

El mercado nacional del manga va profundamente mal. Atrás han quedado mejores tiempos en los que se contaban hasta 40 títulos mensuales y gran producción fanzinera. De un tiempo a esta parte, la edición ha caído hasta mínimos preocupantes en una situación de apatía y desengaño que no hacen presagiar nada bueno.
La producción actual de Planeta, pionera y máxima representante del cómic japonés en España, apenas llega a 8 mangas al mes, de los cuales el 99% no tienen visos de continuidad. ¿Culpables? Imagino que es una estaca editorial que hemos clavado los aficionados.
Una edición desastrosa, precios abusivos, elección de títulos inadecuada y nula publicidad alejan a otakus y futuros compradores que pudieran interesarse por el manga.
El anime, al contrario, goza de una excelente salud, y son cada vez más las series estrenadas en TV y plataformas digitales, demostrando la existencia de una gran afición.
Ediciones a precios populares, mejor elección y distribución de las series, y aprovechar al anime como poderoso aliado ayudarían positivamente a la supervivencia del género que tanto nos gusta.

Ángel Jiménez [Ikari]

OPINIÓN

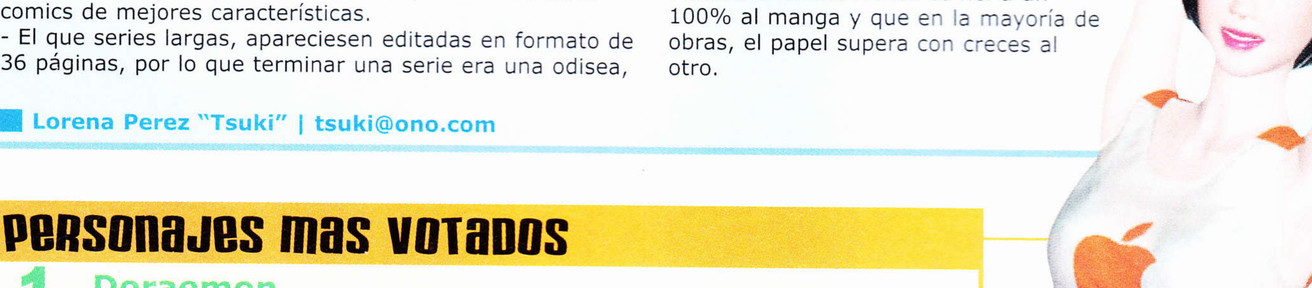
Manga VS. Anime

El universo otaku a sufrido grandes cambios en nuestro país en un corto período de tiempo. El panorama del manga y el anime de hace unos años poco o nada tienen que ver con el de hoy día.
No os hablaré de cómo empezó el tema puesto que ya sabéis que en su mayoría se lo debemos todo a series como Bola de Dragón, Los Caballeros del Zodíaco, KOR... Lo que sí quiero comentaros de la época dorada del manga con series como Akira, Alita, Dominion Tank Police, Crying Freeman, Santuario, o 3x3 Ojos es que contábamos con un público muy variado aunque principalmente masculino y algo más adulto que el de ahora.
Por aquel entonces, el anime era meramente complementario al manga. Cuando publicaban un título y este tenia cierto éxito, al poco ponían el anime a nuestra disposición (siempre que fuesen "baratas"). El problema estaba en que el anime de por sí solo no tenia demasiada aceptación y que para colmo, la calidad del resto de cintas fuese bastante pobre. Eran los tiempos en los que empresas como Manga Films se dedicaban a sacar todo el catálogo de Manga Vídeo UK sin ninguna clase de miramientos.
De eso hace años y poco tiene que ver con el mercado actual en el que el manga está casi extinto y el anime es el dios del videoclub. Y lo cierto es que no han sido pocas las causas que nos han conducido a ello. Las más importantes son:

- La publicación de manga por determinadas editoriales, que sacaron algunos de los títulos más aclamados del momento con una calidad pésima. Consecuencia de ello fue que las páginas se rompiesen con facilidad, que el papel se transparentase, tuviera un color amarillento, un olor insufrible y un precio bastante superior al de otros comics de mejores características.
- El que series largas, apareciesen editadas en formato de 36 páginas, por lo que terminar una serie era una odisea, por ejemplo, 3 años y medio me llevó finalizar VGA, que solo consta de 13 tomos.
- El cierre de algunas series, produjo el enfado de los seguidores de esta. Al igual que el hecho de la edición de una parte de una obra y no todo el material. Se producía así una constante en la que disponías de los principios de muchas series pero nunca del final. Con esto el lector fue volviéndose cada vez más reacio a coleccionar una nueva serie.
- La emisión de anime por televisión, benefició el auge del mismo enormemente logrando una situación de generalización. Cuando empezó el movimiento otaku, las cadenas se negaban a emitir series niponas por su supuesta violencia, haciendo un gran alarde de imaginación al compararlas una y otra vez con Bola de Dragón. Ahora que series como Marmalade Boy o CardCaptor Sakura (por no hablar de Pokemon) reportan sustanciosos beneficios las voces de las APAs son hipócrita y afortunadamente ignoradas.
- La emisión de series como las recién citadas ha provocado el interés de las chicas por el anime, por lo que este sector del público es cada vez mayor, y como consecuencia gran parte del manga y el anime editado en la actualidad esta destinado a nosotras.
- Las revistas también han tenido un papel importante en esta evolución, ya que en su mayoría han ido tendiendo a comentar series de animación, dejando en un segundo plano al manga.

Bueno, creo que he comentado lo más importante. Y como conclusión deciros que, el manga va de culo en este país. Cosa bastante triste, debido a que la versión animada nunca es fiel a un 100% al manga y que en la mayoría de obras, el papel supera con creces al otro.

Lorena Perez "Tsuki" | tsuki@ono.com



PERSONAJES MAS VOTADOS

JAPÓN

1	Doraemon
2	Lupin III
3	Son Goku (Dragon Ball)
4	Char (Gundam)
5	Rei Amuro (Gundam)
6	Joe Yabuki (Ashita No Joe)
7	Totoro (Mi Vecino Totoro)
8	Pikachu (Pokemon)
9	Conan Edogawa (Detective Conan)
10	Atom (Astro Boy)

Datos facilitados por Animax TV, revista Brutus y videclubs Tsutaya



Texto por Jose C. Fernández [Magus]

Como no podía ser de otra manera, Shirase también contará con una sección de videojuegos, en la que os informaremos de la actualidad consolera relacionada de alguna manera con el mundo del manganime de la forma más amena y completa posible. Para empezar, os he preparado un dossier sobre uno de los últimos juegos de la gran Square para PSX, *Chrono Cross* y su excelente predecesor, *Chrono Trigger*, así como una breve pero completa guía de todos los juegos aparecidos hasta la fecha de *Card Captor Sakura*, complemento ideal para el extenso artículo de la Cazadora de Cartas que incluimos en este mismo número de la revista.

Card Captor SAKURA

Los Juegos de la Cazadora de Cartas



Variedad desde luego que no falta.

Las aventuras de la pequeña Kinomoto parecen un buen filón para los videojuegos. Seis son las versiones que se han hecho de la búsqueda de las cartas de Clow, sólo aptas para otakus japoneses. Vamos, que no traen uno ni por error. Los analizaremos según sus posibilidades de llegada, de imposible a improbable:

C.C.S. (WonderSwan). La portátil de Bandai alberga un juego divertido, con tintes roleros. Aunque está en blanco y negro (la WS Color acaba de salir) tiene unos gráficos más que decentes.

C.C.S. Tomoe Shougakkou Daiundoukai (GB Color). Básicamente es una especie de aventura gráfica en la que tendremos que buscar pistas, con mucho texto en japonés. Algo flojo, su mayor atractivo reside en los minijuegos que contiene (un "Tetris" y, lógicamente, juegos de cartas) y en la posibilidad de utilizar el cartucho como agenda.

Anime Chick Story 1: C.C.S. (PSX). El primer juego para PSX de Sakura es un RPG con pruebas de habilidad para pasar de fase. Consta de dos CDs y 14 fases, cada una de las cuales guarda una carta de Clow, cubriendo así la primera mitad de la serie. Encontraremos muchos detalles, como las voces de los seiyuus originales y la posibilidad de volver a ver los vídeos y rehacer pruebas. Como puntos negativos, destacar el que no sea muy fiel a la serie y que resulte muy facilón.

C.C.S. Clow Card Magic (PSX). Al encontrarnos otro juego de la misma productora, ARIKA (SF-EX) y disfrutar del segundo opening de la serie, podríamos pensar en una segunda parte. Fallo total ya que este es un extraño juego de puzzle en el que nos moveremos siempre hacia la pantalla (como en los bonus del antiguo Sonic 2) y en el que, solos o compitiendo con un amigo, debemos recolectar, destruir o cambiar el mayor número posible de cartas. Es raro, pero entretenido, y esconde sorpresas.

Tetris with C.C.S.: Eternal Heart (PSX). Tetris de los de toda la vida con los personajes de la segunda parte como protagonistas. Compatible con la PocketStation, con vídeos y gráficos sobresalientes para un juego de puzzle, nuestro objetivo será cambiar a golpe de ficha nuestras cartas de Clow a cartas de Sakura compitiendo contra reloj. Personajes ocultos e interesantes añadidos. Para mí, el mejor.

C.C.S. Tomoyo no Video Taisakusen (Dreamcast). Aún en desarrollo, es una especie de *Pokemon Snap*; nuestra misión será manejar la cámara de Tomoyo para tomar a Sakura lo más guapa posible. Sobran comentarios...

Como última curiosidad, para los más frikis, ¿sabíais que la seiyuu de Sakura también pone voz ni más ni menos que a la explosiva Kasumi de *Dead or Alive*?. A ver si nuestra cazadora crece tan "sana"...



Chrono Trigger Cross

Más RPG de calidad de Square



Hace 5 años, un auténtico DreamTeam del mundillo de los videojuegos daba forma a uno de los mejores RPGs de todos los tiempos. Con 32 megas, diseños de Akira Toriyama, música de Yasuoni Mitsuda y la increíble unión de Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*) y Yuji Horri (*Dragon Quest*), nacía *Chrono Trigger* para SNES.

¿Qué tenía este juego para rivalizar con el mismísimo FF6? Ante todo, una historia que seducía, viajes en el tiempo y personajes muy carismáticos. Después, los constantes combates por turnos se endulzaron con la posibilidad de combinar los ataques de los personajes, ganando en dinamismo. Y por último, lo más difícil de explicar... una cierta "magia" en cada uno de los escenarios y personajes, invitándote a jugar de nuevo una y otra vez, gracias al Game +, que te guardaba la experiencia acumulada.

Nunca llegó a nuestras fronteras. Aún así, basta un paseo por Internet para constatar que no pasó desapercibido, siendo el segundo RPG de Square con más páginas dedicadas. Se hizo una semi-continuación, *Radical Dreamers*, con personajes antiguos y nuevos, que nunca salió de Japón.

Hace un año, *Chrono Trigger* se reeditó en versión PSX , y escaló hasta el primer puesto de ventas. Como añadido, 12 minutos de vídeo realizado por el Bird Studio y galería de extras. Incomprensiblemente, ni siquiera se tradujo al inglés.

Ahora, Square nos presenta una teórica segunda parte, más inspirada en *Radical Dreamers* que en su antecesor. Sin embargo, el equipo original se había roto puesto que Sakaguchi estaba inmerso en la saga FF, y Nobuteru Yuki (*Escaflowne, Secret of Mana 2*) sustituye al sensei Toriyama. Al menos Mitsuda, pese a haber anunciado que la magistral banda sonora del *Xenogears* sería la última, se reincorpora a filas, poniendo broche de oro en su carrera con unas melodías increíbles, con claros homenajes a la primera parte.

En cuanto al juego en sí, no quiero malinterpretaciones. Es una obra maestra cuyo único rival será la nueva entrega de FF. Cuenta con la friolera de 44 personajes elegibles, (aunque hay que confesar que alguno que otro flojea), y unos combates mucho más divertidos que las insufribles invocaciones del FF8, con uso de materias y en los que podremos volver a combinar habilidades (al final del juego).

Encontraremos, eso sí, apariciones de los protagonistas de *Chrono Trigger*, y lo más importante, recuperaremos parte de la magia de la primera parte.

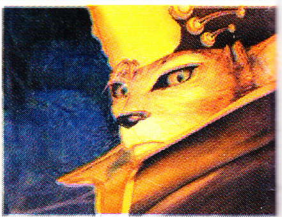
Como mensaje final para los fans más radicales, intentad disfrutar un gran juego sin pensar que hubiese sido una verdadera segunda parte.

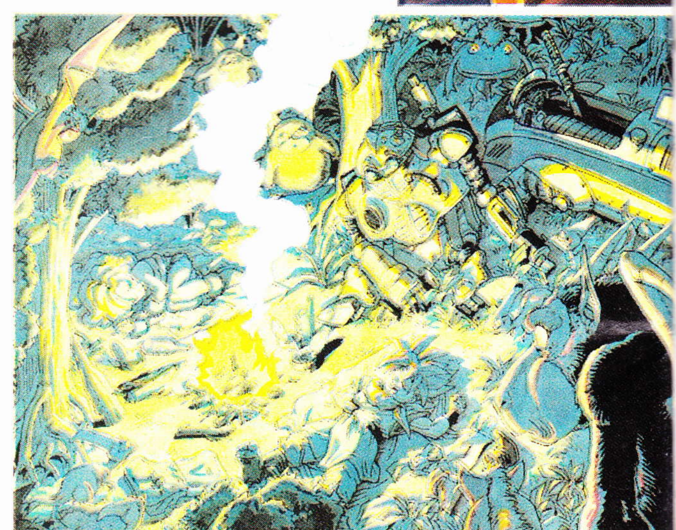
La calidad gráfica y la belleza de los paisajes es enorme.









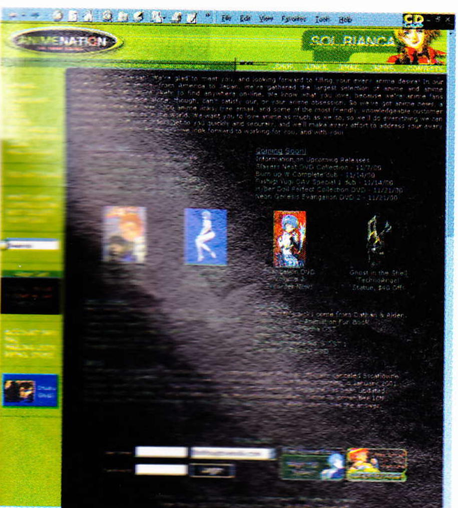


Comprando en la Red

Lo último en manganime al alcance de todos gracias al comercio electrónico

Texto por Oriol Rosales [Uri] | org@tinet.org

Suelen ser dos los perfiles del aficionado que recurre a la red para conseguir manga y/o anime: aquel que no tiene acceso a esa clase de material por no vivir en una ciudad importante con tiendas especializadas, y aquel otro que incluso viviendo en una de ellas busca en la red artículos especiales o precios más ajustados.
Un punto a tener en cuenta es que no sólo en la compra por Internet, sino siempre que se paga con tarjeta, existe la posibilidad de fraude (también te pueden hacer la pirula en el súper). Si aún tenemos esa clase de dudas, yo daría un par de consejos: Primero elegir tiendas "grandes" (¿paga alguien con tarjeta en un todo a cien? ¿Y en el Corte Inglés?). Y segundo, hacernos con una nueva tarjeta Visa de débito (de crédito no interesa y salvo que seamos muy buenos clientes tampoco nos la harían), de las que no cuestan nada abrirlas ni mantenerlas. La reservamos exclusivamente para nuestras compras en la red y así, en el remoto caso de estafa, como mucho perderíamos el valor de nuestra última transacción.
Una vez tomada la decisión, se nos presenta otra disyuntiva. Comprar en Japón o en Estados Unidos. Ambas tienen sus ventajas y inconvenientes. Lógicamente en Japón los precios no están hinchados, se pueden encontrar cosas más raras y antes de que salgan aquí (si es que lo hacen, claro). Sin embargo, son escasas las tiendas que hagan envíos al extranjero y hablen inglés.
Por otra parte tenemos las tiendas estadounidenses; con mucha más experiencia en comercio electrónico, existencias mayores, y material en inglés y japonés. La pega es que también tienen más clientes y por ende los envíos tardan más en llegar. A esto hay que añadir que últimamente el dólar está por las nubes (NdEM3: Gracias a la "fuerte" economía del euro todo nos cuesta ahora "un poco" más caro, vaya gracia).
Para resolver la duda que mejor que un ejemplo.
Cualquier página en adelante se calificará en función de su velocidad, diseño, y contenido. Pero tratándose de tiendas hay que tener en cuenta ciertas cosas:
- La velocidad es fundamental; la razón: el 90% de las primeras visitas vienen de un buscador o una página de enlaces y el comprador suele abrir varias páginas y quedarse con las que se cargan antes.
- El diseño ha de ser simple e intuitivo para minimizar el tiempo de carga de la pagina. Renovarlo periódicamente evita hacerlo aburrido. Prohibidos Javascripts, animaciones, frames...
- El contenido debe ser muy detallado en cuanto al catálogo. Conviene asegurarse visitas periódicas mediante extras como boletines de noticias, concursos, descuentos...



La bolsa de clientes fijos de Animenation la convierte en modelo de referencia

www.animenation.com.
Comentarios: Paradigma de megatienda americana y realmente famosa. Para mayor seguridad suelen pedir en la primera compra la tarjeta y el DNI escaneados. Su catálogo es inmenso, pero no suele estar actualizado, y hay que confirmar la disponibilidad por e-mail.









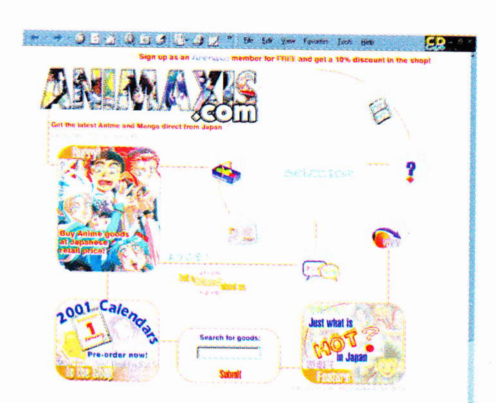


www.animaxis.com
Claro ejemplo del modelo japonés. Catálogo de calidad y permanentemente actualizado. Muy rápidos en los envíos. Los extras incluyen revista propia y descuentos para usuarios registrados.







April Story

Texto por César Guarde [Shiza] | therecones-owner@egroups.com

Uno de los géneros de cine japonés que más éxito tiene, tanto dentro como fuera del país (especialmente en Corea), es el de las historias juveniles de amor. En este terreno, el director Shûnji Iwai es sin duda uno de los maestros más afamados, autor entre otras de *Love Letter* -considerada su mejor película- y *April Story*, de la que a continuación nos ocuparemos.



argumento

April Story no posee un gran argumento. Tampoco hace gala de excepcionales efectos especiales ni escenas espectaculares. Es una muestra, ejemplo de muchas otras, de como es el cine japonés: una concentración de escenas muy lentas, con poco diálogo, y en las que la base es el sentimiento. Así pues, April Story podría definirse como una historia de sentimientos.

Su protagonista, Nireno Uzuki (interpretada por la cantante Matsu Takako), se traslada desde Hokkaido a la Universidad de Musashino de Tokio. Allí le espera una nueva vida, alejada de sus familiares, en un ambiente que a veces parece amenazante. Dentro de este nuevo mundo, una librería de Musashino cobra un significado especial, significado éste que no descubriremos hasta el final de la película, y que se relaciona irremisiblemente con la pregunta que sus compañeros de clase le hacen: "¿Por qué elegiste esta Universidad?". Nireno no sabe responder: "Por muchas razones", dice. Según una tradición japonesa, si una pareja consigue acceder a la Universidad de Tokio, serán felices el resto de sus vidas. Así, toda la película gira en torno a esa pregunta inicial: "¿Por qué elegiste esta Universidad?" Tras 67 minutos de película, Nireno encuentra la respuesta: "Cuando entré en la universidad, mi tutor particular dijo que era un milagro. Pero si fue un milagro, lo llamaré un milagro de amor".

aspectos técnicos

La verdad es que no se trata de una película en la que se hallan empleado muchos recursos. Sin embargo, y eso es lo más importante, el argumento está muy bien llevado, y la interpretación de Matsu no dejan lugar a dudas de que se trata de una de las mejores actrices niponas, cargada de naturalidad, que da a la película ese aspecto de realismo del que tanto carece el cine americano.

Respecto a la banda sonora, ésta se encuentra disponible en dos versiones (coreana y japonesa). Son un total de 14 pistas, todas ellas BGM, destacando el tema principal de la película, April Front, repetido hasta la saciedad, una música de piano muy melancólica, broche de oro para esta película.

conclusión

Como en todas las películas de Iwai, el amor, decorado con cerezos en flor -una historia de Abril- y tristes sonrisas, juega un papel importante a la hora de llevar a sus personajes de un lugar a otro. A pesar de no ser ésta una historia tan triste como Love Letter, consigue hasta cierto punto mantener el interés. Su final queda totalmente abierto, pues Nireno encuentra a su antiguo amor. Pero a la vez, y de forma semejante, la película concluye como no podría haber sido de otra forma: la protagonista cumple su deseo, o más bien su obsesión.

APRIL STORY

Año: 1998 **Duración: 67 minutos** **© Rockwell Eyes**
Director: Shûnji Iwai **Reparto: Matsu Takako, Tanabe Seiichi, Katoh Kazuhiko, Fujii Kaori**



Existe un grupo de fansub que se está dedicando a subtitular en castellano videos de j-pop y películas de imagen real como esta. La dirección de su web es: http://rec-ones.tripod.com/recones.html



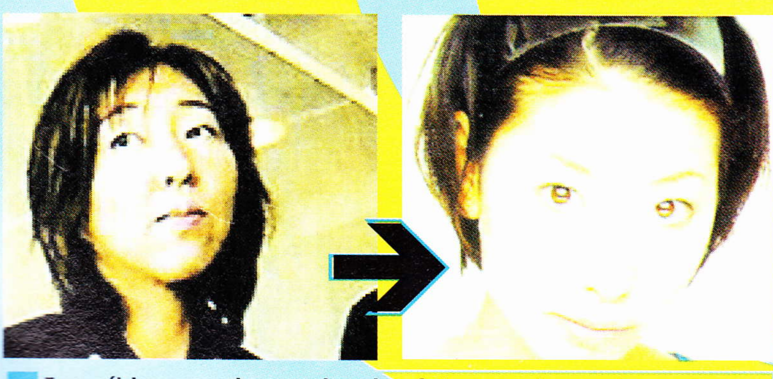
TWO-MIX

Texto por Raúl Javier Márquez | otakiu@wanadoo.es



Two-Mix esta compuesto por una chica, Minami Takayama, y un chico, Shiina Nagano que hicieron su debut en 1995. Mientras que Minami es la vocalista y compositora, Shiina hace las letras de las canciones, lleva los sintetizadores y hace los arreglos de la música.
Las canciones de este grupo son al estilo techno-dance, generalmente bastante rápidas (aunque también tienen alguna que otra canción lenta), con ritmos pegadizos y machacones hasta límites insospechados. La mayoría de sus temas siguen el mismo repetitivo patrón, creando de ese modo montones de canciones muy parecidas entre sí (o al menos así me lo parece mí), de tal modo que para muchas personas (entre las que me incluyo) puede llegar a ser desesperante escuchar uno de sus discos entero.
Con todo esto no quiero decir que deteste a Two-Mix, al contrario, los admiro, tienen montones de canciones que me encantan como *White Reflections* o *Winter Blue Express*, pero eso sí, creo que sólo son soportables en pequeñas cantidades.
En cualquier caso, lo que ha hecho más popular a Two-Mix es su implicación en el anime. Sobre todo sus canciones para *Gundam Wing* o *Detective Conan*. Además su vocalista Minami ha trabajado como Seiyuu en animes muy conocidos, tales como *City Hunter* (Mei Asaoka), *Kodomo no Omocha* (Takeshi Ohki), *Tenku no Escaflowne* (Albatau Dilando y Príncipe Ceido), *Ranma ½* (Nabiki Tendou), *Kiki Delivery´s Service* (Kiki)...

Pero la cosa no acaba ahí, incluso en un capítulo del anime de *Detective Conan* (donde pone voz a Conan Edogawa), Minami se dobla a sí misma, ya que aparece el propio grupo Two-Mix en la trama del episodio, cantando una de sus canciones.



Increíble pero cierto... las dos fotos que hay sobre estas líneas corresponden a Minami Takayama. Parece mentira lo que hace una sesión de maquillaje y un fotógrafo profesional. En fin, aunque sea fea del copón, tiene una voz preciosa.

DISCOGRAFIA

SINGLES

GUNDAM WING
Just Communication
Rhythm Emotion
White relection
DETECTIVE CONAN
Truth -A Great Detective of Love-
OTROS
Return to Yourself
Love Revolution
Rhytm generation
True Navigation
Summer Planet Nº1
Living Daylights
Time Distortion
Beat of Destony
Last Impression
Body Makes Stream

ÁLBUMES

BPM 132
BPM 143
BPM 150 MAX
Fantastix
Fantastix II
Dream Tactix
REMIXES
Baroque Best
Two
BPM Dance Infinity
RECOPILATORIOS
BPM Best Files
Super Best Files: 1995-1998

Nota: BPM significa pulsaciones por minuto.

X-MEN

¿Cine de superheroes de calidad?

Tras años de duras negociaciones, insistentes rumores, y muchas intentonas, el 14 de Julio del 2000 vio la luz en Estados Unidos (y el 6 de octubre en España) el hasta el momento más ambicioso proyecto cinematográfico de Marvel Comics y, en mi humilde opinión, la mejor adaptación al celuloide de un cómic de superhéroes.
Es en septiembre del 99 cuando la Fox decide acoger el proyecto iniciado a principios del 97. El hombre elegido para dirigir a los mutantes no ha sido otro que Bryan Singer, director que si bien no cuenta con una amplia filmografía (Acceso Público, Sospechosos Habituales y Apt Pupil), sí ha sabido conectar con el público y la crítica, los cuales coinciden en su habilidad ante las cámaras. El largo camino hacia X-Men había sido dado con firmeza.
El primer problema con el que topa Singer es elegir el reparto que habrá de encarnar a los mutantes. Durante todos estos años los miles de fans han propuesto a numerosos artistas con peticiones de todo tipo, por lo que el director habría de hilar muy fino a la hora de escoger a su "patrulla" si quería salir airoso.
Por otro lado, el presupuesto que dispuso la productora en un principio era de 75 millones de dólares, bastante ajustado teniendo en cuenta las características de este film, destinado a ser una superproducción de gran impacto en taquilla y en la que los efectos especiales juegan un importante papel.
Ante esta dicotomía, Singer optó por contratar a actores que a pesar de ser semidesconocidos por el público, han demostrado ser grandes profesionales (impecable Lobezno), y destinar mayor cantidad del dinero a otros aspectos como los efectos especiales.
En cuanto al argumento, sólo haré una breve puesta en escena, intentando no destriparos nada a los que queráis ir a verla y no lo habéis hecho todavía o, en la medida de lo posible, que os pique la curiosidad a los que nunca habéis oído de la Patrulla-X.
Por todo el planeta han estado naciendo a lo largo de los últimos años humanos con un añadido especial en su código genético que los diferencia del homo sapiens común. Esto ha derivado en una situación de miedo y alerta ante las capacidades de estos seres y el desconocimiento de sus intenciones. En medio de este panorama de histeria colectiva se presenta el senador Kelly como cabeza del movimiento anti-mutante promoviendo la vigilancia, clasificación y detención de éstos.
Por un lado nos encontramos con el Profesor X y su escuela de jóvenes talentos, donde se ayuda a los mutantes a comprender y pulir sus poderes. Xavier sueña con un futuro donde mutantes y humanos coexistan en armonía, contando para ello con la ayuda de sus más aventajados estudiantes, los X-Men.
En la otra cara de la moneda aparece Erik Magnus, antiguo amigo de Xavier. Durante la II Guerra Mundial, la familia de Erik fue ejecutada ante sus ojos por el simple hecho de ser judíos, lo que obsesiona y condiciona la vida del joven Magnus, que le declara la guerra a los homo sapiens, estancados en la evolución. El Sapo, Mística y Dientes de Sable (La Hermandad) no son más que marionetas que utilizará para sus fines. Estamos ante dos puntos

Texto por Angel Jiménez [Ikari]

de vista opuestos aunque semejantes en su condición, dos caras de la misma moneda que es lanzada al aire y de cuyo resultado depende el futuro de la humanidad, en una guerra en la que se plantea seriamente si el fin justifica los medios. El señor del magnetismo, tras años de odio contenido, ha elaborado su plan maestro para poner en jaque a la humanidad, plan que Xavier y sus chicos deberán evitar a toda costa y en el que involucran casi involuntariamente al canadiense Lobezno, poseedor de un potente factor curativo y un esqueleto de adamantium (el metal más poderoso del planeta) y a la joven Pícara, que acaba de descubrir que es "diferente", poseyendo la capacidad de robar la esencia, recuerdos y poderes de las personas a las que toca. Pícara representa, y es otro de los grandes aciertos de la película, el elemento dramático que supone la manifestación de tus poderes mutantes y cómo pueden condicionarte la vida.

¿Trinity? ¡Ah! no, perdón... me he confundido de película...









Logan, protagonista indiscutible de la película, no sabe cómo ha de actuar en un conflicto en el que nunca quiso participar, preguntándose si merece la pena defender a los humanos que les temen y odian.

Es precisamente ése el mensaje que destila la película, una pretendidamente casual crítica al temor/odio que sentimos los humanos ante todo aquello que es diferente y desconocemos.

Pero no olvidemos que ante todo es una película de acción cuyo objetivo es entretener; sin embargo son detalles como esos los que te hacen salir del cine con buen sabor de boca sin la sensación de que hemos tirado nuestro dinero.

Aspectos negativos como son las escasas escenas de acción, que aportarían más dinamismo al conjunto, o su corta duración (apenas hora y media), imperdonable teniendo en cuenta el vasto repertorio de conceptos que se ofrecen y podrían explotarse (pienso en la relación Xavier/Magnus o el trío amoroso Cíclope/Jean Grey/Logan), no desmerecen para nada a X-Men, una muy buena película que dignifica al cómic en que se basa respetando fielmente su espíritu y no se convierte en el producto infantil e idiota que podría esperarse en un principio, teniendo en cuenta recientes y lamentables precedentes (véase Batman y Robin), que gustará tanto a los aficionados de los mutis como a aquellos que no han olido un tebeo en la vida y sólo quieren pasar un buen rato en el cine.

Por último os diré que en USA ha sido un bombazo impresionante en taquillas que ha sorprendido a propios y extraños, recibiendo la aprobación tanto de fans como de críticos especializados. Y no creáis que la cosa termina aquí: parece que van a intentar aprovechar el tirón con la aparición en DVD y VHS de escenas inéditas, making of, entrevistas y demás extras; así como del reciente estreno de una nueva serie de animación de la Patrulla X llamada X-Men Evolution.

Consecuencia directa más obvia aún es la confirmación de una secuela para el 2001 en la que la patrulla se enfrentará a ¡Los centinelas! Yo no me la pienso perder ¿Y vosotros?



El espacio, la última frontera. Pero no para Tanaka, Yuri, mi querida Misuzu o yo mismo. Nosotros ya hemos traspasado esa y muchas otras, empezando por la frontera que separa al hombre del Otaku. Sí, desde luego que la cruzamos... me convertí en el otaking, sin embargo no es suficiente.
Pero volvamos un poco más atrás; retrocedamos hasta hace dos meses cuando extraños acontecimientos nos condujeron hasta el ya sumergido Otakuland. Allí, Tanaka y yo nos adentramos en las profundidades del mar donde antes lucía una metrópolis cargada de vida... No sé exactamente qué fue lo que sucedió en el Ártico pero los polos se derritieron y la mar lo engulló todo, incluyendo mi preciado Otakuland.
Allí estábamos, y como por arte de manga me sentí impulsado a entrar en aquel elevador. Aún funcionaba, y muy bien. Pese al agua, podía notar la presión de cómo iba acelerando el ascenso más y más, y contra más rápido subía, más joven me sentía.
Impaciente, impulsivo y lleno de fuerza igual que antaño llegué hasta arriba. Y allí fue donde lo comprendimos todo. Era el momento de marchar hacia la tierra santa, a la tierra prometida, a Otakuworld.
Aún hoy no comprendo muy bien como pudimos todos rejuvenecer de repente. Supongo que es parte de la recompensa prometida. Pero ahora eso ha perdido importancia, ahora lo único a lo que dedico mis pensamientos es a Otakuworld, como será, cuándo lo veremos.

Ésta hace nuestra décima semana a bordo de la nave... ellos no lo saben, pero soy totalmente consciente de que la moral está muy baja. Ellos, al igual que yo comienzan a flaquear y a cuestionarse la existencia del lugar a donde nos dirigimos.

- Hey Kubo, ¿qué estas haciendo? Te veo muy pensativo -dice Tanaka desde el otro extremo del puente de mando-

Kubo permanece dubitativo durante un instante como si no hubiese escuchado la pregunta, y cuando Tanaka se dispone a repetirla, contesta.

- Nada, tan solo repasaba mentalmente la ruta que estamos siguiendo.
- ¿Por qué? ¿Temes que nos hayamos equivocado?
- No, no es eso Tanaka, es tan solo que...
-Yuri pega un salto desde su asiento e interrumpiendo la conversación que estaba teniendo lugar exclama:
- ¡Capitán! ¡Otra nave se aproxima!
- ¿¿¿¡¡¡Quéee!!!??? -contestaron todos-
- ¡Ha salido de la nada y si mantiene el rumbo actual colisionaremos con ella! -mientras retoma su puesto en los controles-

Al igual que Yuri, Tanaka y Kubo también se dirigen rápidamente hasta sus respectivos puestos donde confirman los datos que su amiga les acaba de facilitar.

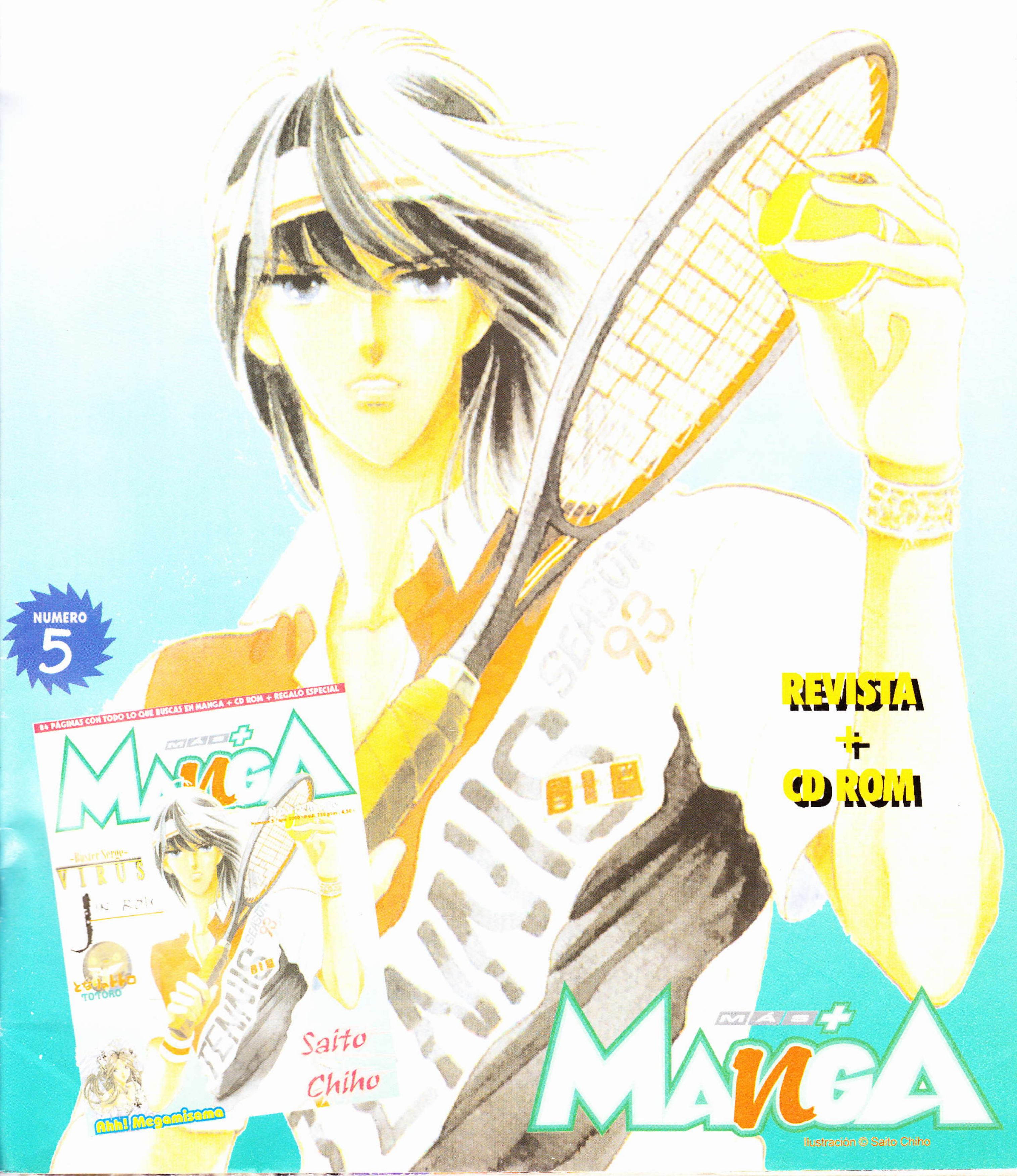
- ¡Si modificamos nuestro rumbo lo evitaremos pero perderemos la referencia que llevábamos y...! -pronuncia Yuri cuando Kubo la interrumpe:
- ...y con ella toda esperanza de alcanzar Otakuworld.
- Entonces, ¿Qué hacemos capitán? ¿Cuáles son sus órdenes?... ¡¿Capitán?!

Estaros atentos al próximo capitulo de... KUBO STRIKES BACK!

Texto por KuboFromSpace



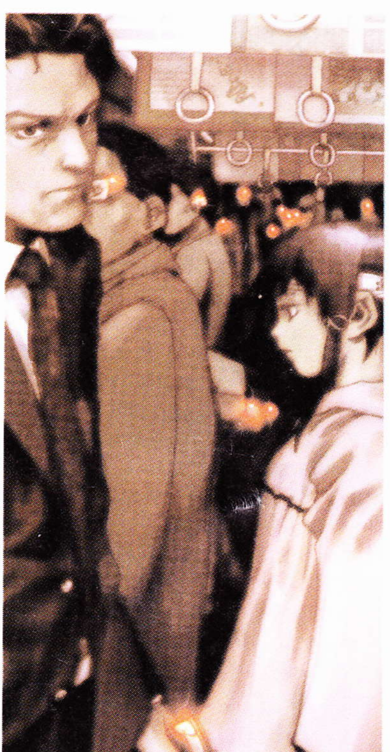
SÉ INTELIGENTE...



Serial Experiments

¿Quién decía de Hideaki Anno?

Texto por Miguel Michán [EM3] | gainax-owner@egroups.com



INSTRUCCIONES DE USO:
1. Ver los 13 episodios Serial Experiments Lain una o dos veces como mínimo.
2. Tener en cuenta que el siguiente texto es fruto de la investigación e interpretación personal de uno de nuestros redactores, y no del autor de la serie.
3. Algunos de los personajes que a continuación se citan son reales. Puesto que gran parte del argumento de la serie se nutre de las ideas y teorías de ellos, nos parece lógico el explicar la trama ahondando en sus trabajos.

Lain Iwakura

Es en parte producto de Eiri Masami y su Protocolo 7. En parte por que no la creó, si no que la despertó al utilizar la resonancia natural de la Tierra para conectar la Wired (inconsciente colectivo) al Mundo Real. Puede representar el Cerebro Global o Gaia (la biosfera y el inconsciente colectivo), es decir, la Diosa de la Tierra o su manifestación, con el objetivo de poner al falso dios en su lugar.
Comprender esto le lleva su tiempo puesto que antes debe descubrir y aceptar quien es y lo que puede llegar a hacer.
Pese a ser omnipresente, Gaia debe despertar en una nueva forma, Lain. Tras su ascensión a divinidad, Eiri descubre esto y busca una falsa familia (sus padres no son más que actores) para tratar de controlarla y así convencerla de que él es su creador. Sin embargo, Lain termina por comprender que Eiri no es más que un falso dios.

Nicola Testa

De origen croata, este científico fue el inventor del motor de inducción AC que hizo posible la transmisión y distribución de electricidad a nivel mundial.
Particularmente interesante es su trabajo sobre lo que más tarde se llamaría Resonancia Schumann (7.83 Hz). Frecuencia en la que las ondas electromagnéticas pueden propagarse extremadamente rápido como una pequeña atenuación alrededor del planeta conocida como Cavidad de Schumann (una fina membrana de aire no conductivo entre la superficie del planeta y la ionosfera).
Actualmente, mediante el Proyecto Tesla, se investiga la forma de transmitir electricidad a través de la Cavidad de Schumann con lo que ello supone; lograr sustituir la actual red eléctrica, por una red ionosférica, más barata y ecológica. Y eso sin contar con las posibles aplicaciones teleinformáticas.

Douglas Rushkoff

Reconocido escritor de medios de comunicación, sociedad, ordenadores y cybercultura. En su libro, Cyberia discute la noción de Cerebro Global, o Gaia. Explicado brevemente, de la misma forma que cada neurona individual enlazada con las demás constituye nuestro cerebro, cada uno de nosotros enlazados con los demás constituimos una red neural que mediante la onda cerebral del planeta (la resonancia Schumann según algunos) forma una mente superior.



Lain



Ted Nelson

Gran filósofo y psicólogo fuertemente inspirado por Vannevar Bush y John C. Lilly que expandió el concepto de Memex (sistema para archivar y recuperar información de forma análoga a la de la memoria humana) y propuso el sistema Xanadu; un banco de datos electrónico organizado mediante hipervínculos situado en un satélite que pudiese ser utilizado desde cualquier lugar de la Tierra mediante ondas electromagnéticas y una red telefónica. Se trata de una utopía en la cual toda información cultural existiría para siempre.
El hipertexto en la www está convirtiendo esta utopía en una realidad, y fue precisamente Ted Nelson la persona que lo propuso. Además, es posible que el proyecto Xanadu, condenado al olvido por la empresa Autodesk (sí, sí, la compañía informática), sea retomado actualmente bajo el nombre de Xanadu Light.

Eiri Masami

Antiguo jefe de búsqueda de los Laboratorios Tachibana. Desarrolló una teoría sobre la red neural de la Tierra, afirmando que la inconsciencia de cada humano podría ser conectada a una red radiotelefónica sin dispositivos adicionales. De este modo creó el Protocolo 7, que emplearía para convertirse en el "Dios de la Wired". La Wired es una realidad alternativa formada por la alucinación trastornada de las personas; de forma que varia tan pronto se alcanza el consenso inconsciente del grupo de personas creyentes en la misma.
Cuando los Laboratorios Tachibana descubrieron que había añadido al protocolo la capacidad de usar la Resonancia Schumann sin su permiso, lo despidieron. Una semana después fue encontrado muerto, atropellado en una vía de tren de la línea Yamanote. Eiri representa al falso dios con un poder limitado por la fe de quienes creen en él (los Knights y Lain principalmente). Piensa que entiende a Lain, pero ella es más poderosa y se extiende más allá de su comprensión. Posiblemente utilizó la tecnología inventada por Hodgson (Experimento Kensington/Proyecto KIDS, un método para unir el poder psíquico de niños mediante receptores externos) implementándola de algún modo para crear el Protocolo 7, un soporte físico para Gaia. Está interesado en la evolución del hombre más allá de las limitaciones de la carne.

Suscríbete a SHIRASE

para que...

disfrutes antes que nadie de nuestra compañía

no te pierdas ni uno solo de nuestros números aunque se agoten

puedas vacilar con tus amigos diciéndoles los noticiones que te contamos

no tengas que enfrentarte a kilométricas colas de fanáticos de la revista acampando ante el quiosco

pero sobre todo, para que...

te ahorres un 20% sobre el precio de portada, es decir, casi 2000 ptas de nada

Sí, deseo suscribirme a Shirase y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número ____ por el precio de 6.675 ptas.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:

MODALIDAD DE PAGO

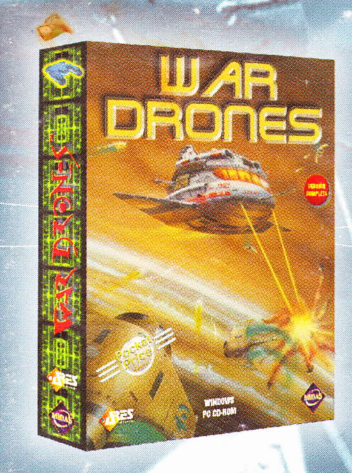
- Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
- Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD

Número:
Fecha de caducidad:
Titular:
Firma:

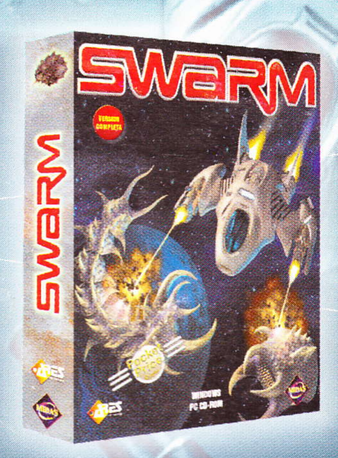
Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Avda. Mare de Déu de Montserrat 2, 08970 Sant Joan Despi (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 477 22 84 o llamando por teléfono al número 93 477 02 50.


Hay una nueva forma de ver las cosas
Cine - TV - Música - Cómic - Internet - Libros - Vídeo- DVD - Humor
NeXuS·21
NeXuS·21
Con CD
de Regalo

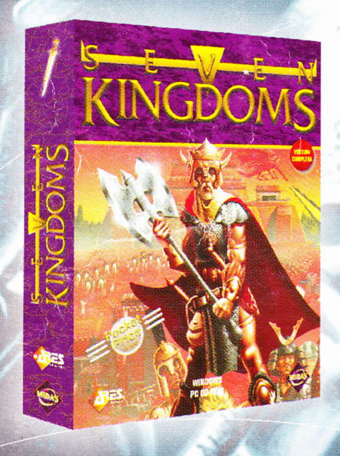
ELIGE TU AVENTURA



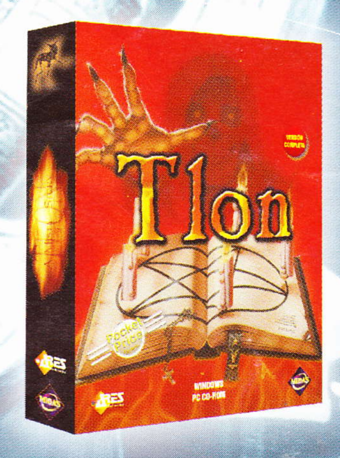
Combate Aereo



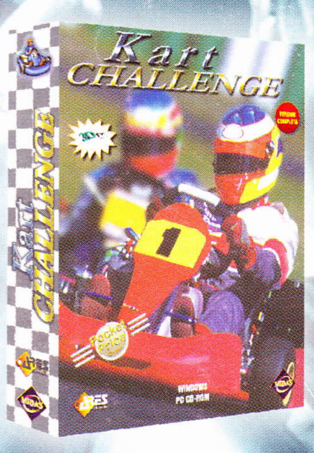
Arcade



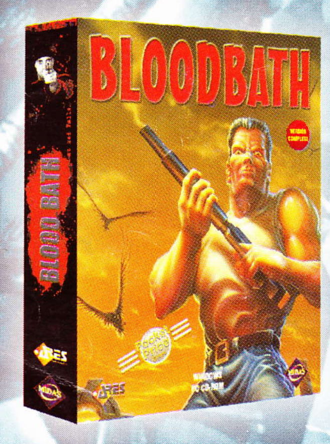
Estrategia



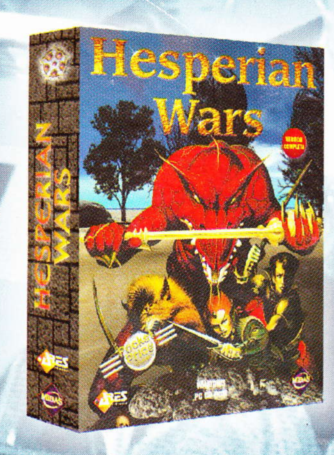
Aventura Gráfica



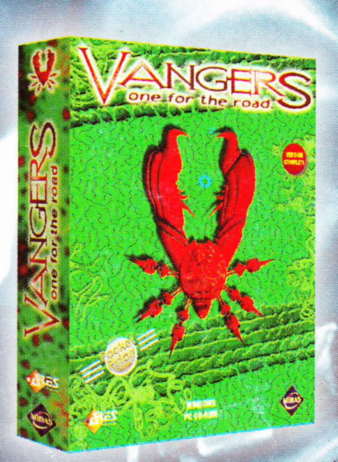
Competicion



Tiro al Blanco



Rol



Aventuras